23 JOYPAD

SEGA - NINTENDO - NEC - LYNX - NEO GEO

LE MAG DES CONSOLES

JOYPAD

SEPTEMBRE 1993

MEGA CD II

les jeux du futur ?

la France déclare la guerre aux jeux vidéo :

JOYPAD CONTRE-ATTAQUE !

Plus de 60 tests

STREET FIGHTER II' TURBO
ROCKET KNIGHT
SUPER MARIO CHALLENGE
SHINOBI 3 , etc...

L'ÉVÉNEMENT :

MORTAL KOMBAT

Tous les coups dévoilés sur toutes les consoles

N° 23 - SEPTEMBRE 1993 - P. BELGIQUE : 195 FB - LUXEMBOURG : 165 FL - SUISSE : 9 FS CANADA : 6.95 $ - PORTUGAL CONT. : 600 ESC - ANTILLES/RÉUNION/GUYANE : 45 F

JURASSIC PARK
JURASSIC PARK

JURASSIC PARK
IL FAUDRAIT PEUT ÊTRE PRESSER LE PAS, VOUS N'ETES PAS DANS UN MUSÉE ET CE TYRANNOSAURE N'EST PAS EMPAILLÉ.
NON, LES DINOSAURES N'ONT PAS DISPARU. ILS ONT ENVAHI JURASSIC PARK. DES PAYSAGES GRANDIOSES, DES BRUITS INQUIÉTANTS, VOUS VOILÀ PLONGÉS AU COEUR DU PLUS TERRIFIANT DES PARCS. TERRIFIANT JUSQUE DANS LES MOINDRES RECOINS, D'OÙ PEUVENT SURGIR LE CRUEL VELOCIRAPTOR OU ENCORE LE T-REX, REDOUTABLE AVALEUR D'HOMMES! SI VOUS AVEZ CHOISI DE JOUER AU PROFESSEUR GRANT, MÉFIEZ-VOUS, UN DINOSAURE PEUT VOUS MANGER DANS LA MAIN... COMME IL PEUT VOUS LA MANGER! ET SI VOUS ÊTES UN VELOCIRAPTOR, SACHEZ QU'ENTRE EUX LES DINOSAURES S'EN DONNENT À COEUR JOIE ET QUE LES HUMAINS VOUDRONT VOUS FAIRE LA PEAU. FABULEUX JURASSIC PARK, MAIS LE CAMPING ET LES PIQUE-NIQUES SONT FORTEMENT DÉCONSEILLÉS.
JURASSIC PARK DISPONIBLE SUR MEGADRIVE MASTER SYSTEM ET GAME GEAR.
JP
3615 SEGA
SEGA
C'EST PLUS FORT QUE TOI.
JURASSIC PARK

JOYPAD

SEPTEMBRE 1993 NUMERO 23

SOMMAIRE

EDITO

J'étais tellement bien en vacances, que j'ai failli ne pas rentrer. Mais j'ai quand même fini par rentrer et quand j'ai vu la pile de jeux qui m'attendait sur mon bureau, je me suis dit que j'avais fait le bon choix. Y'a pas de quoi crier beaucoup à la place où j'ai été les Japonais, vu la quantité de nouveautés qui débouchent dans tous les sens! On se croirait déjà à Noël (avec la neige en moins), je le mais pas cul! En plus, non seulement il y a la quantité, mais la qualité est au rendez-vous. On n'est pas pour baisser nos notes, il y a quand même une initiation au niveau des Superstars: Rocket Knight, le jeu de plates formes le plus original depuis des siècles, le "compil" de Mario, Sifphead, le premier chef-d'oeuvre sur Mega CD, de la baston à gogo avec SF II Turbo et Mortal Kombat et bien d'autres encore. Laissez-moi vous dire que si vous avez dépensé toutes vos économies avec des superbes cadeaux pendant les vacances, vous allez être mal.

Enfin, tout cela était trop beau, il fallait bien qu'il y ait une mauvaise rentrée. Alors, les irresponsables gouvernementaux ont frappé fort. Leur nouvelle réglementation des jeux vidéos est un petit chef-d'oeuvre dans la série "on n'a rien compris au film, mais on va quand même faire quelque chose, histoire d'avoir l'air d'être utiles". Mais c'est pas ça qui va me traumatiser, j'ai bien d'autres problèmes plus importants en tête comme de me demander si je vais faire une partie de Sifphead ou de Rocket Knight.

Alain Huyghues-Lacour

COURRIER	5
NEWS	6
PREVIEWS	18
REPORTAGE SONY	26
DOSSIER: LA FRANCE VEUT LA MORT DES JEUX VIDEO	32
DOSSIER/TEST MORTAL KOMBAT	35
DOSSIER: CALIFORNIA GAMES	72
DOSSIER: MEGA CD	76
ABONNEMENT	109
CHANGE PAS DE MAIN...	149
LES DAUBES DU MOIS	150
ASTUCES	158
PETITES ANNONCES	164
TESTS	45

MEGADRIVE

AGASSI TENNIS	135
BUBSY	54
CHUCK ROCK 2	138
DAVIS CUP	88
FORMULA 1	114
GENERAL CHAOS	106
GOLDEN AXE 3	116
INTERNATIONAL RUGBY	68
JURASSIC PARK	98
MORTAL KOMBAT	35
PUGGSY	64
ROCKET KNIGHT	60
SHINOBI 3	126
SUPERMAN FC	157
TECHNOCLASH	56
ULTIMATE SOCCER	90
WIMBLEDON	130

SUPER FAMICOM

ALIEN 3	104
BATTLETOADS	100
CANTONA	66
F1 CIRCUS 2	45
F1 POLE POSITION	118
FIGHTING SPIRIT FC	154
FIRST SAMOURAI	122
GP 1	120
MARIO IS MISSING	108
MORTAL KOMBAT	35
ROCK'N' ROLL RACING	46
ROYAL RUMBLE	58
SHADOWRUN	48
STREET FIGHTER 2 TURBO	136
SUPER MARIO COLLECTION	94
SUPER WIDGET	134
WORLD HEROES	132
YOSHI'S COOKIE	92
YOSHI'S SAFARI	112

MEGA CD

BARI-ARMS	51
SIIPHEED	82

GAME GEAR

DOUBLE DRAGON	125
WOLFCHILD	144

NINTENDO

KIRBY'S ADVENTURE	86
MEGAMAN IV	110
YOSHI'S COOKIE	92

GAME BOY

MEGAMAN 2 FC	152
MORTAL KOMBAT	35
MYSTIC QUEST FC	155
ROBIN HOOD FC	153
THE EMPIRE STRIKE BANCK FC	156
TOP RANK TENNIS	97
YOSHI'S COOKIE	92

NEO GEO

SAMURAI SHOWDOWN	140

MASTER SYSTEM

MORTAL KOMBAT	35
SEGA TOURNAMENT GOLF	148
SUPER OFF ROAD	148
WOLFCHILD	70

PC ENGINE

STREET FIGHTER 2'	124

JOYPAD est édité par la société HACHETTE - DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100.000 francs, location-gérant, RCS PARIS B 317134152A.
Siège social : 100 bd Mac Donald, 75019 Paris • Tél : (1) 40 35 38 36 Fax : (1) 40 35 16 47
Gérants: Christian LEVENEUR, Pierre SISSMANN. Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Pierre SISSMANN. Directeur de la rédaction: Marc ANDERSEN Rédacteur en chef : Alain HUYGHUES-LACOUR

Direction Artistique: Alain LANGLOIS • Maquette : LINOS, NATHALIE PEZZOU FABIENNE VITIELLO, MICHEL DESANGLES et FIXEL PRESS STUDIO • Coordination technique: DANIEL LAURO • Publicité : Isabelle WEILL • NEWS : Olivier • Trucs & astuces : Stéph et GREG ZYAV • Courrier : GREG • Correspondant au JAPON: Seiffbank • Vente : EDIMENTE N° vert : 05 36 40 10. Photogravure: TPO, RPM, Intégral • Imprimé par Bindard Graphique • Distribution : Transport Presse. • Illustration de couverture MORTAL KOMBAT © AKLAIM Tous droits de reproduction réservés.
Commission paritaire N° 73360. Dépôt légal à parution.

Navets, haricots et choux-fleurs.

Si comme beaucoup de gens vous vous demandez ce que deviennent les légumes abandonnés sur le trottoir par des marchands peu scrupuleux, si vous êtes au bord de la crise de nerf - ou de larmes - lorsque cette question vous tourmente, écrivez à notre service courrier qui répondra à vos questions (sur les consoles, ou les légumes, on verra), à l'adresse suivante: S o s navets-Joypad, 103 boulevard Mc Donald, 75019 Paris.

Je viens d'abord au secours de Samuel Dambert qui me demande l'adresse d'Atari, la voici: Atari 79 avenue Louis-roche, 92238 Gennevilliers Cedex.

Puis au secours de Flore la folle, pour lui dire - mais aussi pour vous rapeller - que les tuners qui permettent de regarder la télévision sur les Gamegear et les Pc Engine Gt ne fonctionnent pas en France à cause de notre système Secam, et du Pal-NTSC installé dans le reste du monde. Inutile donc de s'en procurer un au Japon ou en Angleterre.

Et enfin, comme je suis bon et généreux, je vais faire gagner des thunes à Serval (il a signé comme ça) en lui disant que même si je ne peux pas publier son dessin à cause d'un papier de trop mauvaise qualité (le facteur est tombé dans un ravin), il peut considérer qu'il a gagné son pari de 100 francs (qu'il aurait à se faire publier) Mais ça ne marchera pas tous les mois, alors évitez de commencer vos lettres par "J'ai fait un pari..." parce que là, vous perdriez beaucoup d'argent...
Un petit merci aussi à Androide pour son joli dessin. Limos ne croyant pas qu'une fille puisse nous écrire régulièrement, il voudrait une preuve, une photo d'elle nue; mais tu n'es pas obligée de répondre, Androide

Monsieur,
J'adore Joypad et j'espère qu'il continuera longtemps.
Ces derniers jours, j'ai joué à une version en arcade de Street fighter 2 où le logo Capcom n'apparaissait pas et sur lequel une page signée du F.B.I disait "winners don't use drugs".
-De plus, on pouvait faire certains coups de la version Turbo, et certains en plus comme les projectiles de Ryu, Ken et Dalshim qui ont une trajectoire très étrange, sinusoïdale, en fait.
Est-ce que cette version est une version pirate de Sf 2' dont vous parliez dans Joypad?
Nicolas (Toulon)
Et bien oui, c'est tout à fait exact. Tout d'abord, la page de présentation avec le coup des vainqueurs qui n'usent pas de drogue, tu le retrouves sur toutes les bornes d'arcades américaines, où la campagne anti-drogue (le contraire serait étonnant) bat son plein. Ensuite, la version dont tu parles est en effet une version pirate, très répandue. La plus connue est la "black belt edition", mais il y en a plein d'autres Ainsi, on peut trouver certains exemplaires de ces copies pirates où Guile brandit un pistolet, Blanka projette de l'électricité, et d'autres encore. Certaines pires, permettent de jouer avec Zangieff et E.Honda nus ou, toujours dans ce même ordre d'idée, Chun lee étrangle ses adversaires et met des coups de genoux dans les parties nomes des autres concurrents. Ryu et Ken ont, selon certaines versions, des kimonos oranges fluos ou encore vert kaki J'ai même vu une version où Guile était punk, il avait les cheveux verts avec une mèche rouge sur le devant. Naturellement, tout ceci est l'oeuvre de petits programmeurs arusanaux de Hong-Kong. L'effet fait plutôt penser à une version buggée plutôt qu'à une nouvelle version de Street fighter 2. Par contre, on se calme sur les lettres le mois prochain, car je ne sais ABSOLUMENT PAS ou l'on peut trouver ces bornes, certainement pas en France, en tout cas . .voilà! C'est ce que j'apelle extraire vraiment à fond le jus d'une ressource pour s'en remplir les poches.

Yooooooooarg!
Excusez ce cri de douleur mais encore une fois, cela dépasse les bornes. Je sais que le problème du prix des jeux a été maintes fois abordé mais, loin de s'être arrangée, la situation s'est aggravée.
Tenez, je viens d'apercevoir Street Fighter 2 turbo (NdGreg: testé dans ce numéro) pour 900 balles. Quand on sait que le jeu fait 20 mégas, on se dit que c'est normal. Mais quand on voit Magician Lord sur Neo-Geo à 790 francs (45 Mégas) y'a de quoi se poser des questions. C'est scandaleux.
D'ailleurs à propos de questions, d'après vous, combien coûteront les futurs jeux de 32 Megas (capacité maximale de mémoire, enfin théoriquement)?
-Ensuite, voilà de vraies questions:
Magician Lord, Robo army, Mutation nation, Burning Fight, et World Heroes 2 sont-ils prévus sur Sfc?
Version Snes de Side arms?
Après SF2, le prochain jeu de baston de Capcom?
La sega 32 bits?
Longue vie à Joypad!
Pascal le Joypadman fou.

Bon alors, le prix des jeux c'est un thème qui revient beaucoup dans notre courrier, mais vous devez prendre conscience que le marché des jeux vidéos est composé de passionnés prêts à débourser énormément de thunes pour avoir le tout dernier truc sorti Et ça les magasins l'ont très vite compris, car regarde un peu: Street Fighter 2 c'est LA nouveauté de l'été, celle que tout le monde veut, et ce ne sont pas les Megas qui justifient son prix (des daubes de 16 megas se trouvent à moins de 450 frs), mais sa nouveauté, Magician lord, premier jeu de la Neo-Geo a aujourd'hui 3 ans, ce qui en fait une cartouche complètement rentabilisée et donc, les bénéfices à faire dessus ne sont plus aussi importants; voilà pourquoi on trouve des occases Neo-Geo à 350-400 francs
Les premiers jeux 32 Megas seront hyper-chers car super-nouveaux. Très vite le phénomène se tassera et les prix chuteront jusqu'à atteindre l'actuel prix des cartouches 16 bits devenues banales aujourd'hui.
Enfin "les vraies réponses":
A part World Heroes 2, aucun de ces titres n'est prévu sur la SFC.
Non, Side arms n'est pas prévu non plus sur SFC, mais la version Nec est excellente, si jamais tu en as une
Ben . je dirais bien Sf 3, mais là encore, plein de courrier etc... alors je dis tout tout de suite: il paraîtrait que ce jeu atteindrait un mode hyper fighting où l'on pourrait jouer à 4 simultanément et l'on y retrouvrait uniquement Ryu et Chun-lee, et y'aurait un 2ème fifille dans le choix des personnages . mais ce ne sont que des bruits de couloir.. rien d'officiel ni de sûr, avec dossier, photos et attachée de presse à mini-jupe affriolante et sourire destructeur. Juste des rumeurs, ok?
Oui? Ben là j'ai pas bien saisi ta question. Donc je te réponds: La Sega 32 bits!

Bonjour. Vous n'aurez pas le droit aux habituels compliments, car votre qualité a beaucoup baissée depuis les premiers numéros.
Pourquoi n'avez-vous pas fait pour le test de Pc Kid 3 la même chose que dans votre n1?
Vous ne parlez plus aussi souvent de la Nec, mais elle n'est pas morte, vous ne recevez plus de jeux ou quoi?
Pourquoi n'avez-vous pas testés Pop'n'Magic, Fausseté amour et Super Aniki?
Vous dites que les jeux de rôles en japonais sont injouables, mais j'ai déja fini Cosmic Fantasy 3, Far east of eden 2, Dragon Knight 2 et même Snatcher. ET je ne parle pas un mot de japonais.
Pourquoi ne pas avoir testé ces jeux? Moi, depuis 6 mois je reçois toutes les nouveautées Nec, si vous non, changez de fournisseur.
Parlez un peu plus de la Duo, nous sommes encore nombreux à en être fans.
(Un lecteur dont je n'ai plus le nom car mon put(biiiiiiip) d'ordinateur, comme vous le savez, a planté et donc effacé la moitié de mon texte).

Et bien mon cher ami, tu as mis le doigt sur un épineux problème que je voulais éclaircir depuis longtemps, et que je n'osais pas aborder tout seul,et que même que d'abord.
Alors pour le mega-dossier sur Pc Kid 3 cela n'a pas été fait, car tout simplement depuis 1 an on ne fait pas de mega-dossiers du tout, vu que l'actualité ne nous permet plus de trouver assez de place pour détailler un jeu entier.
Et bien oui, il faut le dire: nos fournisseurs de jeux import ne font plus de Nec, et nous nous contentons juste des jeux distribues par Sodipeng Mais ce n'est pas de la discrimination de notre part, ici tout le monde (ou presque, y'a toujours quelques nains partout) adore la Nec. Mais cela n'intéresse plus assez de lecteurs et, comme c'est le chef qui décide, le chef a décidé que nous ne ferions plus autant d'efforts qu'avant pour obtenir les jeux sur Pc engine Nec. C'est pourquoi nous n'avons pas testé Pop'n'Magic et les autres, ce qui n'empêche pas ces jeux d'être très bons, mais inintéressants pour la majorité de nos lecteurs.
Quand aux jeux de rôles en japonais, ce sont mes jeux préférés, et si on m'écoutais, on en ferait les tests dans le magazine. Hélas là encore, ils n'intéressent pas beaucoup de monde Alors bien sûr, si demain vous êtes 1 500 000 à nous écrire pour nous dire "plus de Nec" ou "plus de trucs japonais" ben alors là... on ira au Japon à la nage pour aller les chercher, mais pour l'instant, ben on reste comme on est... on attend le sondage et/ou vos lettres.
Ps: si tu as une bonne adresse à filer aux autres pour tes jeux Nec, n'hésite pas, y'en a beaucoup qui seraient ravis de s'en procurer aussi.
Et voilà, ça me fout le cafard des lettres comme ça, maintenant je suis désespéré. Allez tiens, je vais me remonter le moral!

GREG

NEWS

PREVIEWS

UN PEU DE POÉSIE

Mario et Sonic étaient partis en vacances amis, mais avec la rentrée, la guerre reprend de plus belle! Finies les parties de bridge le soir entre Sonic et Mario, les balades sur les plages les yeux dans les yeux, ces longues discussions passionnées sur la Métaphysique de l'Amour de Schopenhauer... Avec l'avalanche de jeux ce mois-ci, il y a une cascade de news avec un cocktail de previews. Bref, c'est toujours les vacances, même si la plupart d'entre vous vont regagner ces salles de classe austères où Joypad sera le seul rayon de lumière. C'est beau, et ça rime!

TELEX

Cartouches pirates from Hong Kong! Attention, peut-être en avez-vous déjà acheté une. Elles n'ont rien de différent avec les autres, si ce n'est l'aspect de la cartouche. Voici 4 trucs pour les reconnaître: 1) les vis sont en métal, 2) il y a un numéro poinçonné (en relief) sur l'étiquette au dos du jeu, 3) il y a 2 numéros différents sur chaque face interne de la cartouche, et 4) les broches ne finissent en pointe. Les jeux les plus piratés sont Dragonball Z et Super Bubuden. Alors si jamais votre revendeur vous en file une, vérifiez tout de même, on ne sait jamais.

jouer à 4 sur megadrive: merci electronic arts !

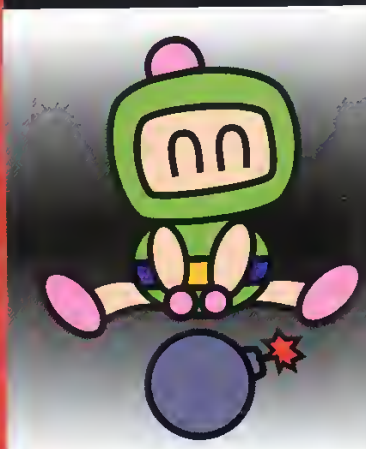
Electronic Arts a su trouver la réponse à l'argument qui disait que les jeux vidéo coupaient la communication : le 4 Way Play ! Grâce au petit gadget que vous visualisez ci-contre, il sera possible de jouer à plus de deux joueurs simultanément sur Megadrive (jusqu'à quatre). C'est ainsi que l'excellentissime Général Chaos (testé dans ce numéro) pourra être joué à quatre, tout comme Bill Walsh College Football ou NHL Hockey '94 (qui sort bientôt). Mais le plus impressionant des jeux EA qui utilisent le quadrupleur s'appelle EA Soccer, une simulation de football. Nous avons joué à quatre en même temps à la rédaction et je peux vous dire que le résultat est excellentissime.

Vous mettez le quadrupleur dans le port joypad, vous branchez quatre paddles dessus et hop, le tour est joué, c'est parti pour le bonheur intense. Soit dit en passant, EA Soccer est une pure merveille dont nous vous reparlerons bientôt. Au fait, ce quadrupleur n'est pas compatible avec celui de Sega, les jeux d'EA à quatre joueurs ne marcheront donc que sur le 4 Way Play. Soyez prêt quoiqu'il arrive à débourser 250 francs à la rentrée pour jouer à General Chaos et à EA Soccer, inévitables à quatre.

BOMBER MAN '94

NEC HUDSON SOFT

Hudson Soft a promis à la rédaction de Pad de sortir Bomber Man '94 pour Noël, ça c'est super cool ! Le jeu n'en est qu'à ses débuts, mais l'on connaît déjà quelques nouveautés comme la possibilité pour les Bomber Men de chevaucher des montures marsupiennes. Des niveaux différents et surtout bourrés de nouveautés sont en cours de préparation chez Hudson Soft, on peut leur faire confiance. D'autre part, une version pour 10 joueurs simultanément (oups !) est sortie sur PC japonais. Ça s'appelle Hi Ten Bomber Man et on y joue sur écran 16/9e. Des bruits courent comme quoi le jeu à 10 serait envisageable sur console et serait peut-être inclus dans la cartouche 6 MB de Bomber Man '94. On devrait alors relier deux NEC via les prises Joypad et on utiliserait deux quintupleurs. Wait and see...



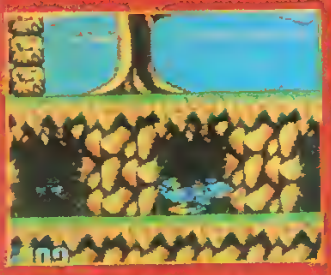
Albert Odyssey

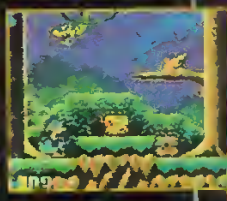
Voici la BD du mois, tirée du jeu Albert Odyssey, qui ne devrait pas tarder à sortir en France (le jeu, pas la BD). Totalement en japonais, mais on commence à en avoir l'habitude, cette histoire narre l'aventure de la princesse Reyna qui se bat contre son père, un méchant sorcier, avec l'aide de son ami Gat, qui semble victime de quelques transformations lorsqu'on l'énerve... voyez plutôt.

DONALD DUCK 2

GAME GEAR SEGA

C'était inévitable, Mickey n'est pas la seule star Disney à vouloir se taper deux aventures sur Game Gear ! Donald revient dans un jeu de plates-formes qui reprend exactement le même principe que les coups de marteaux du premier volet. Par contre, les niveaux sont plus longs et le jeu bien plus difficile. De plus, Donald peut exécuter de nouveaux coups. Sega prévoit une cartouche de 4 MB mais ne vous attendez pas à y jouer demain, la version n'en est qu'à 20%.

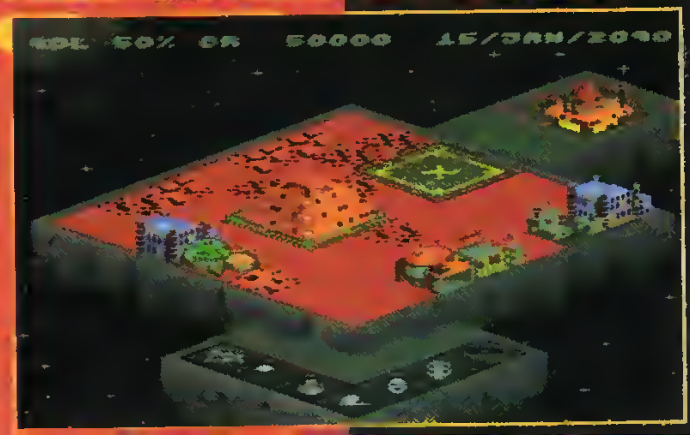




gremlin se fait licencier par nintendo !

La société Gremlin (d'origine micro) développait déjà sur Super Nintendo, mais cette fois le grand pas a été franchi et c'est sous son nom qu'elle éditera la plupart de ses produits. Les deux premiers annoncés sont Utopia et Zool. Il y en aura ainsi pour tout le monde avec de la simulation et de l'action pure. Les deux jeux sont annoncés chez nous courant octobre. J'en profite pour vous annoncer que Gremlin bosse sur un Top Gear 2 (Top Racer 2 en japonais) dont je vous gratifie d'un dicté parce que vous aimez les courses de bagnoles !

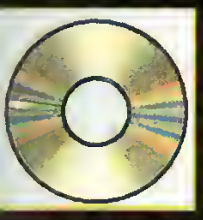
Vous savez que Acid prépare les lip-sticks pour adapter Last Action Hero, Cliffhanger et Freaks. On aimerait bien savoir ce qu'il en est, que sorty serait aussi sur un super Nintendo ! L'adaptation du jeu du prochain film, écrit par William Wisher (co-auteur de T2), Judge Dredd avec Sylvester Stallone, Mega City One en 3D et en jeu, quel délire !

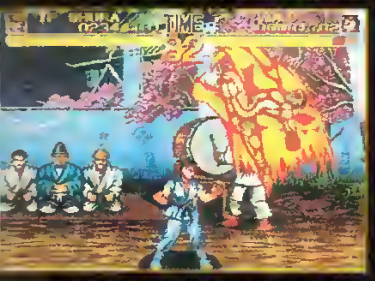


NEWS PREVIEWS

un lecteur de cd-rom pour la neo-geo? des jeux neo-geo sur cd-rom nec?

World Heroes 2, Fatal Fury 2 et Art of Fighting sont annoncés sur CD-Rom NEC, ouah la baffe! Comment est-ce possible? Eh bien, c'est tout ce qu'il y a de plus simple: Hudson Soft développe des versions des trois jeux Néo-Géo sur CD-Rom et résoud tous les problèmes de chargement grâce





à une nouvelle carte appelée Arcade Card. Placer les 106 MB de Fatal Fury 2 sur un CD ne pose pas de problèmes (vu

que sa capacité est de 4000 MB) et de plus, les musiques ne peuvent être que meilleures que sur une Néo-Géo (il faut déjà le faire!). Par contre, les accès disques des Super CD-Rom NEC ne permettraient pas de jouer en continu avec tous les

graphismes. Voilà pourquoi vous devrez insérer l'Arcade Card dans votre machine avant de lancer le CD. La capacité de cette carte est de 18 MB et cette dernière fonctionnera sur toutes les machines à CD-Rom de NEC.

Et tout le monde se demande comment Hudson Soft a fait pour dealer les licences des jeux SNK. Je vous répondrai par une rumeur qui s'amplifie d'heure en heure: Hudson préparerait un lecteur de CD-Rom destiné à la Néo-Géo, le truc complètement fou !

megadrive converter

On va enfin pouvoir jouer aux jeux Konami et à tous les jeux Genesis (la Megadrive américaine) qui ne marchaient pas sur la Megadrive française. Grâce au Megadrive Converter, la compatibilité est totale. Par contre, les jeux japonais protégés ne fonctionnent pas avec cet adaptateur, il faut en acheter un autre. Vous trouverez tous ces adaptateurs chez Shoot Again qui propose une bonne opération pour la rentrée : le Megadrive Converter (qui coûte 99 francs) sera donné pour l'achat de Jurassic Park version Genesis (testé dans ce numéro et ne fonctionnant pas sur console française). Bravo Shoot Again !

*** Acclaim qui cartonne avec Alien 3, s'attaque à cartonner encore plus avec T2 sur Super Nintendo. Ce n'est pas James Cameron et sa compagnie (Lightstorm Entertainment) qui s'en plaindront. Ce dernier vient en effet de signé un accord avec Acclaim donnant le droit à l'éditeur de jeux américain d'adapter tous ses prochains films. Bonjour les licences en or ! Parmi ces deux prochains films de Cameron sont True Lies, un film de conspiration nucléaire avec Schwarzenegger, Besson-le-Grand et Spiderman. Ce dernier est Shoot Another.

*** Super Mario est sur le point de rejoindre sur Super Nintendo ce prodigieux de plombier à moustache. *** Sony Imagesoft, la branche de Sony qui développe pour Mega CD, ouvrira bientôt un bureau en France. La société prévoit des ventes de la plume sempre dans ce pays directement pour le Mega Drive, parallèlement à la vente de produits d'autres développeurs comme Cinéware d'Hudson pour le CD. Vive la France et vive Sony Images !

SOLSTICE II

Solstice est un jeu fabuleux sur NES et la version SFC sortie au Japan s'annonce comme encore plus grandiose. Et ce pour trois raisons: l'espace de jeu est mille fois plus grand, j'exagère à peine!, les graphismes et les sons sont dignes de la machine et enfin, tout l'esprit original a été gardé, voire optimisé. Le héros évolue dans des décors en 3D isométrique et résoud les énigmes qui le mèneront à la fin du jeu. Quand action et aventure se mêlent avec délice, yeah! 8 MB de rêves qui ne tarderont pas à être adaptés en France, c'est sûr!

SUPER FAMICOM SONY MUSIC

VIRTUA RACING

MEGADRIVE SEGA

Le tap actuel en matière de simulation de course dans les salles d'arcades se nomme Virtua Racing (c'est un scoop Trazam, le spécialiste!). Il est même possible d'y jouer à six en même temps dans les salles équipées de six cockpits. Mais tout ça, vous le saviez déjà. Ce que vous ne savez peut-être pas, c'est que les meilleurs programmeurs de chez Sega sont au travail sur une version 16 MB de Virtua Racing sur Megadrive. Présenté comme le premier jeu à utiliser le fameux DSP made in Sega (Digital Signal Processor, un coprocesseur chargé de gérer et de générer de la 3D polyganale), Virtua Racing risque bien de casser la baraque, n'en déplaise aux sceptiques. Après tout, on a bien vu ce qu'était capable de faire une Megadrive avec Silpheed (Mega CD). Les premiers clichés étaient quelque peu effrayants (vous en voyez un ci-contre) mais Sega assurait à l'époque que primo, la vitesse et la jouabilité étaient très proches de la version arcade, secundo, que les graphistes améliorer-aient les bas-côtés et le ciel. Voilà qui est chose faite et vous pouvez admirer les clichés de la version actuelle (60%) qui inclut des nuages et paraît plus complète. Il faudra attendre décembre au Japon pour espérer jouer à ce futur hit de Sega.

Une cartouche Megadrive de 24 MB est en préparation chez Sega. Le nom du jeu ? Streets of Rage 3, une histoire de flics

THE THUNDERBIRDS

SUPER FAMICOM ITC

Vous connaissez la série des Thunderbirds, ces petites marionnettes qui évoluaient dans des épisodes futuristes où tous les décors étaient en modèles réduits ? Cela faisait un peu comme des Barbie ou des Big Jim avec les lèvres qui bougent et qu'on retrouvait toujours dans des astronefs pas possibles ou des avions supersoniques. Eh bien, sachez que ces personnages sont les héros d'une adaptation sur SFC qui mêle des phases de plates-formes, de shoot-them-up, de courses de limousine (celle de Lady Pénélope), le tout dans l'esprit des feuilletons. Un must de 8 MB attendu pour la fin de l'année.

F-15 STRIKE EAGLE II

MEGADRIVE MICROPROSE

Le grand gourou des simulations sur micro commence à s'intéresser à la Megadrive. Si vous rêvez de bombarder le Moyen-Orient ou de vous mesurer à vos pires ennemis au-dessus du Cercle Arctique, le tout dans un F-15 flambant neuf, alors vous attendrez ce jeu avec impatience. D'autant que les graphismes sont réussis pour un jeu de ce genre. Le plus impressionnant est le fait de pouvoir changer les vues pendant l'action. Disponibilité : la rentrée !

Mortal Kombat 2 est en cours de réalisation pour les salles d'arcades. Cette fois, les combattants arrachent les cœurs et les têtes, mais les mangent ensuite en ragoût.

JOUE ET GAGNE LA NOUVELLE MEGA CD2 !

Mega CD2 de sega

+ la Supernintendo, la console Néo-Géo et plein de cartouches de jeux !

Pour jouer c'est facile, appelle vite au

36.68.98.01

Une chance de plus si tu tapes le code clé ▶ 230

SCES!

Pour les appels en 36 68, la taxation est de 2,19 F/min

L'AMIGA CD 32 D LES 32 BITS

FICHE TECHNIQUE

PROCESSEUR
Motorola 68EC020 32 bits (cadencé à 14 Mhz)

MEMOIRE
2 MO de mémoire chip 32 bits et 1 MO de ROM

LECTEUR
CD double vitesse (300 Ko/s)

MODE GRAPHIQUE
- Jeu de processeurs graphiques AGA (plus 2 coprocesseurs accélérateurs)
- 256 000 couleurs affichables parmi 16 millions
- 800 x 600 de résolution maximale

SORTIES
- Vidéo (péritel, SVHS, PAL ou NTSC, modulateur pour prise d'antenne)
- Audio (stéréo RCA, prise casque)

INTERFACES
- 2 ports joystick, souris
- Connecteur pour clavier ou gant spécial (réalité virtuelle)
- Connecteur d'extension ordinateur Amiga
- Connecteur d'extension pour le module Full Motion Video

POIDS
1, 44 Kg

DIMENSIONS
21.2 x 31.1 x 8.1 cm

Nous vous en parlions le mois dernier au futur, cette fois c'est au présent que nous vous présentons cette nouvelle console qui sera mise en vente dès le 15 septembre en France (lancement le 9). D'apparence traditionnelle, l'Amiga CD 32 cache une console plutôt perfectionnée comparée aux 16 bits actuellement sur le marché. Les points forts sont techniques, ce qui est plutôt de bon augure pour les jeux à venir. Une trentaine de titres est prévue pour fin septembre.

entrée en scène

La bête se présente le plus simplement du monde, ergonomie oblige ! Vous avez donc une console avec deux boutons et un lecteur de CD-Rom, c'est tout ! Pas la peine d'allumer la console, vous ouvrez le réceptacle,

vous y glissez un CD et la machine se met en marche automatiquement. Pour arrêter le monstre, vous ouvrez simplement le boîtier CD et changez de CD. Les deux boutons sont le bouton Reset et le bouton de réglage de volume. Une prise casque est également présente. La console se branche sur une télé via la péritel, mais il est aussi possible de la brancher sur un

poste SVHS. Il est aussi possible de brancher l'Amiga CD 32 sur une chaîne Hi-Fi.

un monstre de technique

Je vous rappelle en deux mots les caractéristiques de la console. Basée sur la technologie 32 bits, elle possède un lecteur de CD-Rom double vitesse et peut afficher jusqu'à 256 000 couleurs parmi 16 millions. Sa résolution maxi est de 800 por 600 et le son est stéréo 4 voies. Le lecteur lit les CD-Roms Amiga CD 32 (c'est heureux !), les CD audio, les CDTV Commodore, les photo CD et les CD+G (karaoké). Outre ses capacités techniques impressionnantes, la console 32 bits de Commodore propose ce que l'on appelle pompeusement la Full Motion Vidéo. Il est possible de stocker et de visualiser de longues séquences de Full Motion Vidéo, c'est-à-dire des séquences vidéo animées sans saccade à la vitesse de déroulement d'un film (soit en 25 images par secondes). Ce que j'ai vu en démo est vraiment impressionnant : le tyranosoure de Jurassic Park, le clip d'Enia ou encore les séquences de Blade Runner, on se croirait au cinéma tant la résolution est fine et les couleurs nombreuses (on est loin des séquences vidéo du Mega CD). Le seul hic est la taille de l'image qui n'est pas en plein écran. A ce propos, une extension sous forme d'un petit boîtier

(appelé Pandora) est prévu pour passer jusqu'à 72 minutes de full screen full motion video. L'Amiga CD 32 respectera même la nouvelle norme "Vidéo CD" signée récemment par Sony, JVC, Philips, Commodore, Matsushita et Paramount Home Vidéo.

des jeux, des jeux !

Comme je vous le disais dans le dernier numéro, de nombreux éditeurs sont depuis longtemps au travail sur des jeux Amiga CD 32. Ils avaient d'ailleurs, pour la plupart, déjà travaillé sur Amiga (500, 600, 1200). On compte les meilleurs éditeurs anglais et certains américains. Les Japonais sont encore absents de la liste, mais certains accords seraient en voie de négociation selon Commodore. Je vous cite les

COMMODORE : TTAQUENT !

meilleurs en vrac : Mindscape, Virgin Games, Psygnosis, Team 17, Gremlin, Millenium, Ocean, Microprose, Bullfrog, etc... Tous ces éditeurs peuvent développer librement leur jeux et ne payent qu'une somme minime de droits à Commodore. On est loin des licences Sega et Nintendo. Vous l'aurez noté si vous êtes amateurs de jeux micros, le nom des éditeurs préfigure un avenir orienté "jeux micros" pour l'Amiga CD 32, mais Commodore s'en défend : il s'agit d'une console pour un public console et jeune. Il n'en reste pas moins que le public visé risque de s'élargir aux accros des micros (plus âgés). L'avenir nous le dira. En attendant, voici quelques titres en préparation : Jurassic Park, Dune, James Pond 2, Gunship 2000, Microcosm, Mortal Kombat (tiens, tiens!), Pinball fantasies, Oscar, Syndicate, Zool 1 et 2, Chaos Engine, Civilisation, etc... Les jeux que j'ai pu tester n'étaient qu'en démo, il n'en reste pas moins qu'ils auguraient du meilleur, techniquement parlant (surtout en ce qui concerne les jeux en full motion vidéo et les simulateurs en 3D mapping). Il s'agit entre autres de Zool et Oscar, deux jeux de plates-formes, ainsi que de Pinball Fantasies, un flipper inspiré de Pinball Dreams.

disponibilité...

L'Amiga CD 32 sera commercialisée au prix de 2490 francs dès mi-septembre et sera diffusée dans les rayons consoles des grandes surfaces et magasins. Commodore n'a pas encore décidé si la console serait fournie avec un jeu ou non. Dans le deuxième cas, le prix pourrait (conditionnel !) tomber à 2000 francs. Les jeux seront vendus, indépendamment de Commodore, à des prix allant de 250 à 350 francs. A ce propos, j'en profite pour préciser que les éditeurs travaillant sur cette console ne sont pas licenciés Commodore comme on est licencié Nintendo. 70 jeux sont annoncés d'ici Noël, dont une trentaine pour fin septembre.

Les dinosaures sont très à la mode en ce moment. Ici, René Rex nous montre la nouvelle collection de bikinis transparents pour dinosaures (unisexe).

Deckard, je m'appelle Deckard. Je suis un chasseur de Nexus 6. Eh, pourquoi vous partez? Ok, ok, je suis chasseur de brontosaures, ça va, comme ça? Pfff...

EVRY GAMES

7, ALLEE B. FRANKLIN 91000 EVRY
>> Avenue Blaise Pascal, Face hotel Arcade
de 11h à 19h30 du lundi au samedi

IMPORT DIRECT DE NOUVEAUTES
NOMBREUX JEUX D'OCCASIONS
REPRISES - ECHANGES DE JEUX

S.NES Nintendo

ST.FIGHTER 2 TURBO	589 f
MORTAL COMBAT	549 f
JURASSIC PARC	549 f
FINAL FIGHT 2	495 f
SUPER BASEBALL 2020	495 f
YOSHI COOKIES	379 f
COOL SPOT	539 f
RUN SABER	TEL.
MARIO COLLECTION	589 f
NIGEL MANSELL GP	479 f
SUP. JAMES POND	449 f
SOLSTICE 2	TEL.
BUBSY	495 f
DONGEON MASTER	495 f
TECMO Super NBA	495 f
STREET COMBAT	349 f
STAR WARS	449 f
Cybernator-Valken	449 f

SUPERFAMICOM

ST.FIGHTER II TURBO	789 f
WORLD HEROES	695 f
DRAGONBALL-Z II	649 f
RANMA 1/2	499 f
RANMA 1/2 II	649 f
SONIC WINGS	499 f
SUPER AIR DIVER	529 f
F1 CIRCUS 2	495 f
THE TINY TOONS	479 f
SUPER TETRIS 2	495 f
ART OF FIGHTING	TEL.
BATMAN RETURNS	395 f

ET LES CLASSIQUES,
LES ACCESSOIRES,
A PRIX CANON !

NEO - GEO

SAMOURAI POP'N HUNTER	TEL. !
3 COUNT BOUT	1290f
FATAL FURY 2	1290f
VIEWPOINT	1590f
WORLD Heroes 2	1490f

ART OF FIGHTING	899 f
MAGICIAN LORD	449 f
FATAL FURY	549 f
ALPHA MISSION	449 f
ROBO ARMY	699 f
EIGHT MAN	649 f
BURNING FIGHT	499 f
GHOST PILOTS	499 f
BASEBALL 2020	549 f
S. SIDE KICKS	1090 f

SEGA
MEGADRIVE
LES NOUVEAUTES
NOMBREUX JEUX
D'OCCASION

JURASSIC PARC	395 f
BUBSY	395 f
COOL SPOT	395 f
JUNGLE STRIKE	395 f
SHINNING FORCE	395 f
FLASH BACK	395 f
FATAL FURY	395 f
STREET FIGHTER 2 CH.	TEL.

POUR VOUS RENSEIGNER, RESERVER Votre jeu ... ☎ 60.77.68.95
DIRECT PAR C.B : TEL.

BON DE COMMANDE: ☐ CHEQUE ☐ MANDAT

Qt	Designation	Prix
	Frais de port : + 30 F Jeux neo-geo : 50 F	
		Total

Nom:
Adresse:
TEL:

NEWS PREVIEWS

BARI-ARM

MEGA CD HUMAN

Et un shoot them up horizontal sur Mega CD ! On vous parle de plus en plus de jeu Mega CD japonais car cela vous permet de juger d'avance ce qui va arriver dans votre Mega CD 2 français, merci les News ! Bari-Arm est un jeu se déroulant dans un univers à la Macross ou Robotech et ses graphismes font oublier qu'on joue sur une Megadrive. La forêt de Ganymède, les galeries de Gravity Pagoda et la flotte de Dieu vous attendent, vous le robot qui triple-tire, qui grenade, qui super-beam tout le monde ! C'est sorti au Japon et c'est bô !

MIRACLE GIRLS

SUPER FAMICOM TAKARA

Un superbe jeu de plates-formes est annoncé pour novembre chez Takara (les spécialistes d'adaptations SFC de jeux Néo-Géo). Ce jeu répond au doux nom de Miracle Girls. On le soit tous, les filles sont connues pour leurs miracles et il ne nous reste qu'à espérer qu'elles en feront un tas dans ce jeu d'action qui s'annonce bondant. Quant aux graphismes, jugez vous-mêmes, la photo parle d'elle-même, image dans le bonheur !

la super famicom portable

Bandai a récemment créé la surprise au Japon en annonçant et en montrant un prototype de SFC portable, la HET (Home Entertainment Terminal). Son prix et sa date de commercialisation ne sont pas déterminés mais Bandaï semble bien décidé à en vendre un max. Un cliché vaut mieux qu'un long discours, alors étudiez bien celui que je vous ai trouvé. L'écran est évidemment LCD et la manette se désolidarise du tout lorsqu'on ouvre cette petite valise magique! Le plus sympa de l'histoire, c'est que l'on pourra brancher l'engin sur une télé (autant brancher une SFC normale), une imprimante, un caméscope (pour se filmer en train de jouer), un satellite (si, si!), un lecteur de CD-Rom, un ordinateur, un four à chaleur tournante, etc... Mais le principal intérêt est quand même de jouer en y insérant une cartouche. Ah j'oubliais, on pourra même regarder la télé grâce à un tuner incorporé.

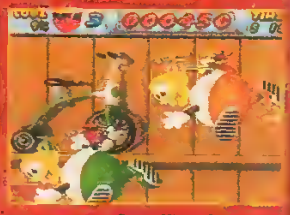
les aventures de cool spot

Virgin ne risque pas de s'en tenir à une seule version (réussie) de son Cool Spot. L'équipe de travailleurs de force de David Perry bosse sur les versions Master System et Game Gear prévues pour Noël en France. Huit niveaux et sept bonus levels sont au programme et vous retrouverez exactement le même esprit d'action et de rapidité de la grande sœur Megadrive. D'autre part, une version Super Nintendo (US) est quasiment terminée et s'appelle curieusement Spot (où est le "cool" ?). On chuchote même qu'une version de Spot est prévue sur Sega CD ; la boucle serait alors bouclée. Les clichés ci-contre sont issus des versions Master System, Game Gear et Super Nintendo américaine.

...sur Master System

...sur Game Gear

...sur Super Nintendo


...sur Super Nintendo

SCOOP

jaguar d'atari: fini l'intox, bonjour l'info!

Il semblerait que ce que je vous disais dans le dernier numéro de Jaypad à propos de la console 64 bits d'Atari soit du domaine de la vérité vraie ! Depuis deux ans, Atari nous avait tellement fait faux bond que l'on se méfiait. Mais ça y est, on peut aujourd'hui bien y croire. Et ce sont les new-yorkais qui pourront s'amuser à Noël avec quelques Jaguar vendues pour tester le marché. Le gros de la troupe sera distribué courant 94. Et devinez qui fabriquera la machine aux Etats-Unis ? La firme IBM s'il vous plaît ! Un accord a été passé le 28 juin dernier entre les deux firmes, ceci est de très bon augure d'un point de vue technique, mais surtout pour la crédibilité du produit. En parlant de technique, je rappelle aux touristes que la Jaguar est une console 64 bits affichant des graphismes 24 bits en 16 millions de couleurs avec des animations 3D (mapping real time et polygones), du son 16 bits et la possibilité de passer du full-motion video jusqu'à plus soif ! On pourra relier un lecteur de CD-Rom, un modem ou encore un lecteur DAT. Son prix est toujours fixé aux alentours de 200$ (1500 francs), l'on y insérera des cartes et le paddle sera muni de 10 boutons. Pour finir, sachez que la dernière nouvelle à la mode en ce qui concerne la Jaguar est qu'Atari a signé un autre contrat important (le 6 juillet cette fois). Il s'agit d'un contrat permettant aux licenciés travaillant sur la machine, de pouvoir utiliser tous les produits Time Warner (films, vidéo-clips, encyclopédies, etc...).

HOT VOLLEY BALL

SUPER FAMICOM PACK IN VIDEO

Les simulations de volley se font rares sur SFC et nous allons enfin avoir le droit de nous éclater à un jeu décent (n'en déplaise aux détracteurs de Super Valley Ball 2). La vue choisie est celle des simulations de tennis et les joueurs (joueuses) sont typiquement japonais dans leurs graphismes. Seul le quart du terrain dans lequel se trouve la balle est visualisable ce qui ajoute un certain piment au jeu. Les 8 MB de ce jeu aussi fun que réaliste seront sortis au Japon quand vous lirez ces lignes, youp'là !

Bon, bien sûr, les japonais sont fous de modélisme et de Mario Kart... la preuve? La collection entière des joueurs vient de sortir là-bas, chez Nikko, bien sûr des modélistes. Ça marche sur piles et c'est très réaliste. Surtout lorsqu'on joue à plusieurs, comme sur le jeu, quoi.

Nous sommes heureux de vous annoncer les premières balbutiements de Pubsy 2, c'est un genre de [illegible] sur la suite, toutes [illegible]

Un partenariat inattendu mais bien sympa [illegible] qui les, depuis le 6 septembre, Sega et le Terminator Sportswear Clip Backet. Les [illegible] c'est plus fort que lui !

FATAL FURY SPECIAL

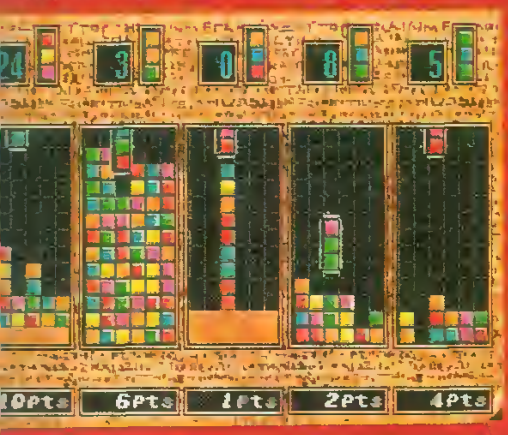
NEO-GEO SNK

Le connaît qui lire sur Neo-Geo 150 MB de violence pure ! SNK n'a rien trouvé de mieux que de nous pondre une nouvelle version du mythique Fatal Fury. Sur le papier, ce Special déçoit un peu : on prend les héros et les stages des deux jeux et on les compile sur une seule cartouche. Mais en pratique, le résultat est fort probant. J'en connais qui, de rage, vont jeter leur Fatal Fury II à la poubelle (moi le premier !). Ils auront bien raison car de nouveaux décors, de nouveaux personnages et de nouveaux coups spéciaux [illegible] jouit au programme. C'est normal, les 15 personnages sont tirés de Fatal Fury I et II, rien que ça ! Imaginez par exemple la possibilité de jouer avec des gros bills du genre de Wolfgang Krauser ou Geese Howard (dans les arènes espagnoles, imaginez un peu !). Les 15 personnages (jouables) de Fatal Fury Special vous attendent à la rentrée au Japon.

COLUMNS III

Le quadruplateur Sega fait de nouveau parler de lui dans les News de Jad alors que l'on attend toujours sa distribution en France. Après Pro Strike 93 et Gauntlet prévus pour être joués à quatre grâce à lui, c'est Columns III qui est annoncé pour octobre au Japon. Mais là, tenez-vous bien, il sera possible de jouer à cinq simultanément (vivement la même chose avec Tetris) et toujours grâce au quadruplateur Sega. Ce n'est bien sûr pas la seule nouveauté du jeu, qui sera douze fois plus beau et plus varié mais fonctionnera toujours sur le même principe. Ne vous fiez pas donc au côté aux graphismes simplistes (mais à cinq !), le jeu à un ou deux joueurs est bien plus beau.

MEGADRIVE SEGA



POUR LE MEILLEUR ET POUR LE PRIX

RECEVEZ LES TOPS EN PRIORITE
NEUFS ET OCCASIONS

•En direct d'Amérique du Nord, sans intermédiaire, vous serez livrés directement chez vous en 72 heures par messagerie spéciale, après accord facture Proforma et son encaissement auprès du fournisseur agréé.

•Liste établie en $ US(droits de douanes et transport inclus).

•Paiement par CB/VISA, Transfert bancaire sur facture Proforma ou chèque garanti.

•Un vaste réseau de spécialistes en jeux vidéo GENESIS, SNES, CD ROM et bientôt 3D0.

ROMICO INTERNATIONAL
2 Rue Turquet - 46300 Gourdon - France
Tél : (33) 65 41 26 27
Fax : (33) 65 41 41 14

Contact Canada : Tél/Fax 19 1 514 227 64 75

Les marques citées sont déposées par les sociétés correspondantes

NEWS PREVIEWS

SENGOKU

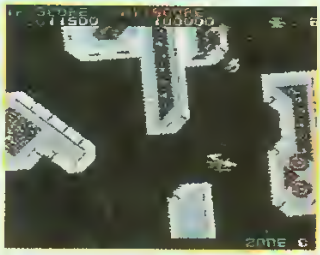
SUPER FAMICOM MEGA CD

Si je n'attends pas la version SFC de Sengoku avec impatience (Data East), il n'en est pas de même en ce qui concerne celle prévue sur Mega CD (Sammy). Il est vrai que Sengoku n'est pas un gros jeu Néo-Géo et que les conversions SFC attendues sont nombreuses (Fatal Fury II, Art of Fighting, World Heroes). Par contre, sur Mega CD, c'est une petite révolution, car Sengoku est le premier jeu Néo-Géo à être converti sur ce support. A vous de choisir en septembre (SFC) ou à Noël (Mega CD) et de différencier les deux clichés ci-contre. L'un est tiré de la version SFC et l'autre de la version Mega CD.

DARIUS FORCE

SUPER FAMICOM TAITO

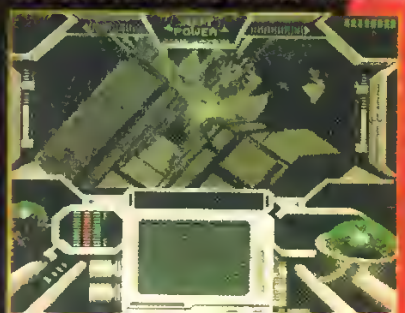
Le retour de Darius et des poissons métalliques est prévu pour fin septembre au Japon. Ne cherchez pas de nouveautés dans le principe de ce shoot-them-up hyper connu : vous aurez toujours à votre dispa un vaisseau, des milliers de tirs différents et le sempiternel cocon protecteur tout vert. Les stages sont toujours représentés par des lettres (cette fois, on va de A à O, comptez vous-même) et il est possible de finir le jeu de plusieurs manières. Rien de nouveau à l'ouest donc, à part évidemment les nouveaux décors et les originalités du genre mode 7 dans les galeries. 8 MB de sauce Darius quoi !



AX 101

MEGA CD SEGA

Le nouveau Silpheed est déjà en préparation chez Sega Japon et je peux vous dire que les détenteurs inférieurs du Mega CD vont casser leur tirelire lorsqu'ils verront ce jeu dont la réalisation n'en est qu'aux balbutiements (15%). Tout comme dans Silpheed, vous êtes aux commandes d'un vaisseau mais cette fois vous êtes à l'intérieur de celui-ci. La vue est de face en 3D comme si vous étiez à la place du pilote. Des tonnes de polygones de 16ms se déroulent entre les ennemis et vous continuez d'utiliser tout le temps. Le jeu se en effet basé sur le principe du shoot-them-up 3D avec des scènes dégénérées lors que n'était pas le cas dans Silpheed. Un futur grand titre au Mega CD.



Nintendo : le bilan et l'avenir

Lorsque Peter Main, le vice président de Nintendo Amérique parle, on peut considérer chacune de ses phrases comme une news en puissance. Voici quelques morceaux choisis d'une interview du 12 juillet dernier...

L'année 93 a vu les ventes de la NES passer à 2 millions d'unités vendues aux États-Unis (300 $ de chiffre d'affaires), tout en faisant le marché de la Game Gear par exemple. La NES se fait peu à peu remplacer par le Super Nintendo, mais on ne peut pas parler de la mort de la console.

On n'entendra pas parler d'une Game Boy couleur dans les six mois et elle ne sera peut-être même pas là cette en 94. Pourquoi lancer une portable couleur quand les ventes de la Game Boy pour 93 se placent entre 4 et 4,5 millions d'unités ? On compte 16 millions d'unités installées aux États-Unis 93. Tout le monde demande de la couleur, tous les modèles de Game Gear vont de 1,2 à 1,5 million d'unités et les Lynx sont en voie de disparition. Aucun projet de nouveau-né dans Nintendo préfère lancer un produit à 32 bits avec une base de 30 jeux le plus tard possible, mais avec une autonomie importante et des prix bas. Le matériel cher ne sera, comme les écrans LCD).

La Genesis a bien marché de janvier à mars 93 grâce à Sonic 2, mais Nintendo a contre-attaqué avec Star Fox puis Street Fighter II Turbo et enfin, Mario All Stars. La Super Nintendo possède 60% du marché en cette fin 93 aux États-Unis (1,5 million d'unités vendues cette année).

Du système de création de Super FX est en cours de finition et deux jeux l'utilisant sortiront en fin d'année (quelques semaines avant la sortie de Sonic 3 sur Mega Drive). Selon Main, les éditeurs vont passer le temps de bien utiliser le Super FX, tout le reste ignorant de jeux prévus avec un processeur. L'année 94 sera l'année Super FX (toujours d'après Main).

Les rentrées continuent plus que jamais sur le secteur de CD-Rom Super Nintendo, mais rien n'est encore prêt pour une prise empire. Nintendo se montre que ce qui va sortir dans les six mois. Cela veut-il dire le 16 bits ? Le CD Super Nintendo n'apparaîtra que fin 94 pour deux raisons. La première est technique : Nintendo veut sortir une machine combinant 32 bits et la plus performante possible. Deuxième, le marché n'est pas prêt d'après Main pour cette machine au regard des ventes de cartouches. Comment expliquer les ventes à 700$ (4200 francs) quand on, d'après 300 en même à 299$ pour le Mega CD ? Main n'est pas intéressé par des projets de lecteurs de CD Rom dépassant les 300$. Pour Main, le Mega CD est mort au Japon, se meurt aux États-Unis et va souffrir en Europe, rendant les ventes rares !

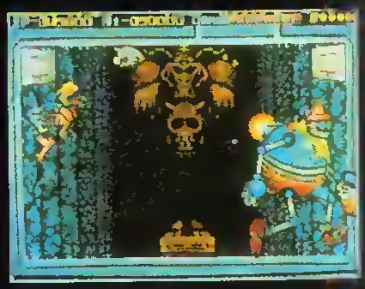
Fatal Fury 2: tous les formats

A croire que le format jeu vidéo est plus que porteur, car après l'adaptation en film de Super Mario Bros, l'adaptation manga de Jelly boy, Street fighter 2, Spriggan, Final Fantasy et Cosmic fantasy, c'est au tour de la saga Fatal fury de se mettre à toutes les sauces; première étape: une bande dessinée (manga) parue dans une revue spécialisée des jeux d'arcades, et disponible en recueil, un dessin animé d'1h environ, du nom de "Garu Densetsu" qui est le titre original du jeu, et narrant le scénario du premier jeu du même nom, et enfin un film live est en préparation. Le casting est déja établi, et on aura droit à une jolie asiatique (normal) pour le rôle de Mai, et des acteurs américains (blondinets) seront présents pour assurer les rôles de Terry et Andy. On vous en reparlera en temps de sortie, et on vous fait patienter avec des photos du dessin animé, ainsi que des planches du le BD.

TROUBLE SHOOTER 2

MEGADRIVE
VIC TOKAI

Les deux folles-dingues que nous avions déjà rencontrées dans Trouble Shooter reviennent armées jusqu'aux dents! Le premier shoot-them-up était bon, rapide et coloré. La nouvelle mouture est complètement délirante avec encore davantage de vitesse, de scrollings différentiels et surtout de boss originaux. Le vertical alterne avec l'horizontal et les nanas (ou la nana selon que vous jouez seul ou à deux) tirent toujours des méga-patates. Le jeu de 8MB est annoncé pour octobre au Japon.



Trois gros titres sont en préparation sur Neo-Geo : Reactor, un jeu de plates-formes en vue de profil à la Sonic, Run Saber qui sort sur SFC et enfin Top Hunter (160 MB), un jeu à la Contra/Ikari Commando. Impatients, les mecs ?

BEAUTIFUL FIGHTERS

SUPER FAMICOM
ANGEL

Ah les filles, ah les filles ! Enfin un beat them up original sur SFC. Si vous voulez en effet lutter entre les parts de gâteaux à la crème au dans des fêtes foraines contre des vilains robots, si cela ne vous gêne pas de contrôler l'une des 5 nanas du jeu, alors vous êtes fait pour ce jeu de baston se déroulant dans un univers de dessin animé japonais. Les héroïnes sont en effet typiques, en petites jupettes, européennes et super mignonnes. Les modes Versus et progression sont possibles et la cartouche fait 12 MB. Sortie prévue en septembre au Japon.

KONCI GAMES SHO

SPECIALISTE IMPORTS JAPON

SUPER FAMICOM	
Cosmo police Galivan II	490 F
Dead dance	440 F
Death brade	490 F
Dragon ball Z II	549 F
Familly tennis	529 F
Final fight II	389 F
Final set	549 F
Formation soccer II	490 F
Human grand prix	469 F
Mario collection	629 F
Mario and Wario	529 F
Mortal combat	TEL
Mother 2	629 F
Ranma 1/2	489 F
Ranma 1/2 n° 3	649 F
Seiken densetsu 2	649 F
Sengoku	549 F
Septentrion	480 F
Sonic wings	549 F
Street fighter II Turbo	649 F
Marche sur cons. française !!!	
Super air driver	539 F
Super back to the futur II	549 F
Super bomber man	468 F
Super chinese world 2	589 F
Super F1 circus II	549 F
Tetris 2	489 F
World class rugby	485 F
World heroes	599 F

MEGADRIVE	
Cool spot	389
Fatal fury	360
Flashback	389
Golden axe 3	370
NBA Pro basket ball	360
Snow bross	360
Super shinobi 3	389
MEGA CD 2	1800
Barl arm CD	479
Devastator CD	479
Final fight CD	479
Flying squadron CD	499
Ranma 1/2	479
Silpheed CD	529
NEC	
Street fighter 2' CE	630
Autres	Tel
Avenue pad 6 boutons	240
NEO GEO	
Samourai shadow down	139
Super side kick	135
World heroes 2	139
3 count bout	135

POUR COMMANDER :
78 72 30 88 Paris faire le
Port : 30 F Contre-rembours. : 3
12 rue Marc Bloch 69007 Lyo

NEWS PREVIEWS

ryu battu par le kabuki

Eh bien oui, on a du mal à y croire, mais lors de sa sortie au Japon, Street Fighter 2 Turbo n'a obtenu que la 2ème position des meilleures ventes. La première a été raflée par Kabuki Adventure, un superbe jeu de rôle sur PC Engine, mettant en scène le désormais célèbre Kabuki Danjuro. Hélas totalement en japonais, ce jeu est quand même plus esthétique que tout ce qui a été fait auparavant et on vous en montre un p'tit bout avant d'en faire une preview.

La mode est aux nostalgie

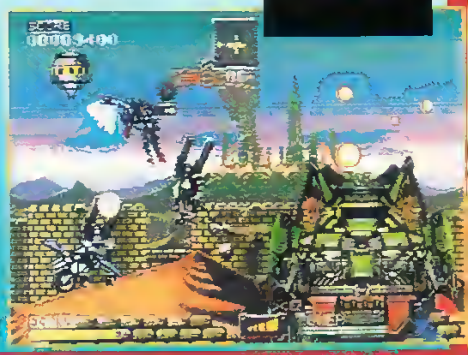
Après les premiers épisodes de Mario que nous retrouvons dans ce numéro et surtout sur Super Famicom, un autre éditeur, Enix, a lui aussi décidé de ressortir ses vieux jeux Famicom (Nes) sur une cartouche Super Famicom. Pour l'instant, il sort une cartouche en septembre, avec les 2 premiers épisodes de la série Dragon Quest. C'est-à-dire Dragon Quest 1 et 2, qui font partie des plus belles ventes sur Nes... au Japon. Attention, il s'agit d'un jeu de rôle en japonais, donc injouable pour la plupart!

Attention, les derniers gros jeux sortis au Japon et aux Etats-Unis déjouent les pièges tendus par les adaptateurs... en clair, Super Mario Collection et Street Fighter 2 Turbo ne fonctionnent pas sur une console française. Comment se fait-ce? Tout simplement parce que lorsque vous mettez votre adaptateur, la console vérifie si la puce de la cartouche est bien aux normes, et l'adaptateur se charge de dériver ce signal vers la cartouche à l'arrière de l'adaptateur. Donc la console est roulée, mais avec ces jeux, la cartouche n'envoie ses signaux de jeu UNIQUEMENT que lorsqu'elle reçoit des réponses de la console en 60 Hertz. Nos consoles fonctionnant en 50Hz, pas moyen de berner nos jeux, à part en faisant monter un switch.

RANGER-EX

MEGADRIVE SEGA

Les shoot'em ups vont être à nouveau à l'honneur sur Megadrive. Ex-Ranza (le nom japonais de Ranger-Ex) en est un bien bel exemple qui risque de faire passer Thunderforce IV pour du petit-lait, grâce à des différentiels furieux et des graphismes déments. A bord de votre Goldorak version Robotech, vous devrez affronter les boss et les ennemis de six niveaux. Le principal attrait de ce nouveau shoot'em up horizontal, autre les graphismes splendides, sera le nombre d'armes et de tirs différents. Le jeu est déjà sorti au Japon sur une cartouche de 8 MB.



Que se passe-t-il avec le très attendu Street Fighter II sur Megadrive? Il devait sortir au printemps dernier, puis en septembre et au début du mois d'août il était question que sa sortie soit repoussée en janvier, ce qui est d'autant plus surprenant que le jeu est terminé depuis un moment. La raison de ces retards vient du fait que Nintendo a fait pression sur Capcom pour que la sortie de ce jeu soit repoussée bien après l'arrivée de Street Fighter II Turbo sur la SFC. Ces dernières semaines, ça discutait sec entre Sega et Capcom pour régler ce problème. Finalement tout semble désormais réglé: Sega annonce que Street Fighter II sortira le 15 octobre en Europe!

ACE FIGHT

SUPER FAMICOM TELENET

Quel est le rapport entre Mario Kart et le tennis ? Le DSP, of course, ce petit copro qui permet des merveilles en matière de zooms et de rotations. Telenet prévoit une énième simulation de tennis pour décembre, mais avec une originalité : dans la cartouche de 8 MB se cachera un DSP, chouette ! Cela permettra de pouvoir tourner autour du terrain selon les déplacements des joueuses (eh oui !) ou de la balle. En fait, on pourra jouer à une simulation de tennis classique, mais en suivant l'action comme à la télé, avec une caméra qui zoome et qui tourne. Tout cela se fera sans que les graphismes du terrain ni ceux des sprites n'en soient altérés, jugez sur les clichés. A mon avis, c'est du tout bon, le tennis-DSP !

PREPARE-TOI !

MORTAL KOMBAT® IS A TRADEMARK OF AND LICENSED FROM MIDWAY® MANUFACTURING COMPANY. ©1993 ALL RIGHTS RESERVED. USED BY PERMISSION. ACCLAIM® IS A REGISTERED TRADEMARK OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ©1993 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

Des astuces, des jeux et des milliers de cadeaux à gagner bientôt sur 3615 ACCLAIM

Previews

LAWNM

IL ÉTAIT UNE FOIS LE DOCTEUR ANGELO...

Le jeu Mega CD reprendra en fait des éléments du film, mais aussi de sa suite. Car vous ne le savez peut-être pas, mais le Cobaye 2, est sur le point de sortir! Jabe (alias Jeff Fahey) une fois passé dans le réseau informatique après sa désincarnation, qui se produisait à la fin du premier volet, peut maintenant hanter l'univers informatique du monde entier. Le jeu propose donc, une fois passé par le biais d'un scénario plus que bétan, des scènes des deux films, il conserve les

LE MEGA CD FAIT LE MEGA SPECTACLE!

Après l'étannant Sylpheed de Games Arts, il devient évident que le Mega CD est une machine dont les performances patentielles sont énarmes et Lawnmower Man devrait lui aussi confirmer cette tendance. Lawnmower Man, vous le savez sans doute depuis que taut le monde le dit et l'écrit partout, c'est le nam original danné au film de Brett Leonard que nous, humbles français, avans connu sous le nom de Le Cobaye. Pour la petite histaire, The Lawnmower Man, c'est tout d'abord une nauvelle de Stephen King!

OWER MAN

EDITEUR: SALES CUR

graphismes hyper design des scènes d'images de synthèse des deux Cabaye. Tout le jeu restant d'ailleurs dans le ton de ces scènes d'imagerie de synthèse, pour des effets dévastateurs. Incarnant le Docteur Angelo (Pierce Brosnan), vous vous retrouverez dans le monde de Jabe, du Cabaye, comme un prisonnier. Attention les yeux, car des graphismes haut de gamme vous attendent! Le Cabaye pourrait bien dépasser Sylpheed, techniquement parlant.

LE MEGA CD: LE VIRTUOSE INSOUPÇONNÉ?

Mais, contrairement à Sylpheed dont le scénario n'est jamais que celui d'un shoot them up, The Lawnmower Man possède une intrigue hyper complète, née d'un script de près de 400 pages! Plein les yeux donc, mais aussi plein les oreilles puisque plusieurs bandes de véritables musiciens qui ont été mis sur le coup, afin de composer des musiques en accord avec les scènes du jeu. C'est une véritable superproduction qui s'annonce là.

DEREK DE LA FUENTE

Previews

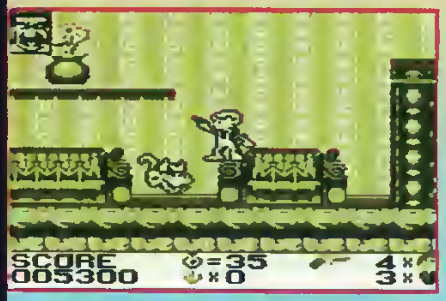
LES GROSSES POINTURES ARRIVENT !

JURASSIC PARK

SUPER NINTENDO, NES, GAME BOY

Annoncé par Océan comme l'événement vidéo-ludique de l'année, l'adaptation du super film qui va battre tous les records est terminée sur Super Nintendo, NES et Game Boy. Il faudra donc s'attendre à jouer à ces trois jeux passé la rentrée, sans doute lors de la sortie officielle française du film mi-octobre. La version Game Boy est très sympa à jouer avec un espace de jeu immense et des scènes reprenant le scénario du film. Les versions NES et Super Nintendo sont d'ailleurs basées sur le même principe et se déroulent dans le même genre de lieux. Si nous avons commencé à parler de la version Game Boy en premier, c'est pour le suspens, les amis, et vous ne nous repracherez pas de passer vite sur la version NES qui semble prometteuse mais qui paraît bien terne face à la super méga version Super Nintendo. Des retouches et des progrès ont été faits, comparés à la première version que nous avions vue. Le jeu se déroule en vue de dessus et les sprites sont représentés en 3D isométriques. Le but est de faire progresser votre personnage dans les lieux mal famés de Jurassic Park. Vous devez récolter des armes pour pouvoir tirer sur les dinosaures qui vous attaquent sans cesse. Le nombre de spécimens ou d'attaques est énorme et vous devrez vous adapter à des situations complexes en improvisant (la fuite est une bonne méthode!). Des mécanisme font ouvrir les grilles, se déplier des ponts, etc... A chaque fois que vous rentrez dans un bâtiment, le jeu se déroule en 3D mappée avec des dinosaures qui vous attaquent de face comme dans le film.

DENIS LE MENACE



SUPER NINTENDO, GAME BOY

Un autre film est adopté par Ocean cette rentrée, il s'agit de Denis The Menace. Le film est tiré d'une BD très connue aux Etats-Unis et qui raconte les déboires de la famille du petit Denis, un monstre de petit garçon pas turbulent pour deux sous, non! Le jeu reprend les scènes hilarantes du film, ce qui donne un jeu de plates-formes à la Addams Family dont Denis est bien-sûr le héros. Le jeu est davantage axé sur la baston à coups de lance-pierres ou de sarbacane et la progression, que la plate-forme pure. Quoiqu'il en soit, les graphismes s'annoncent plutôt bien avec des couleurs, des différentiels et tous les décors de la maison des Johnson (les alentours en plus).

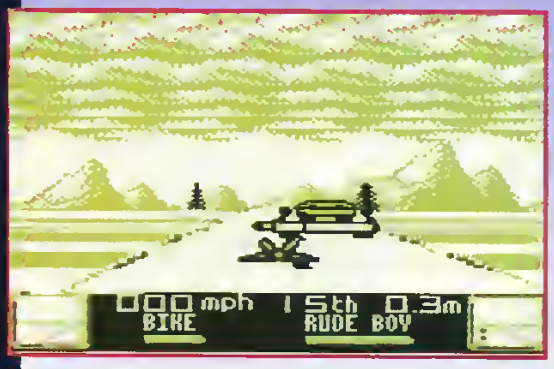
MISTER NUTZ

SUPER NINTENDO

Un petit mot sur Mr Nutz pour vous dire que le jeu est toujours aussi dément avec des graphismes aux mille détails et aux 100 000 couleurs, j'exagère à peine. Le jeu est terminé et promet de battre tout ce qui s'est fait en matière de plates-formes sur Super Nintendo, à part Mario oeuf corse !

ROAD RASH

GAME BOY



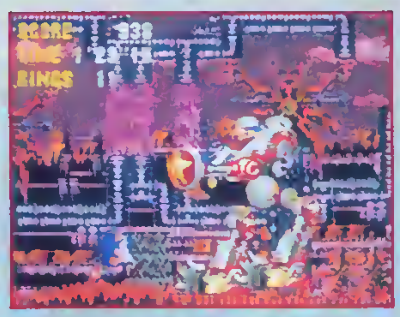
Et pendant qu'on y est, on se fait un petit visuel de Road Rash sur Game Boy, un jeu destroy qui vous permet de faire de la moto pas idiot ! A savoir, vous attaquez d'autres motards en pleine vitesse et à grands coups de chaînes de vélo. La réalisation s'annonce assez folle sur Game Boy, animations et graphismes confondus.

Previews

EDITEUR: SEGA

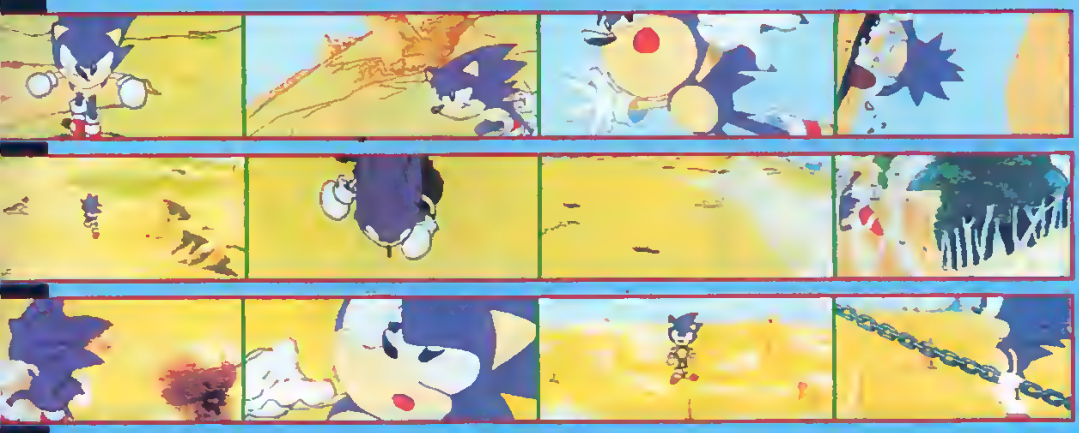
SONIC CD

Le projet d'adapter Sonic sur Mega CD était en attente car les responsables de chez Sega n'étaient pas assez satisfaits du travail des programmeurs. Il s'agit en fait pour Sega de sortir un jeu aussi révolutionnaire pour son support (le Mega CD) que l'était Sonic pour la Megadrive. La bonne nouvelle des vacances est que le projet Sonic CD est de nouveau d'actualité ; Sega Japon annonce même une version définitive pour septembre et la version française devrait sortir en novembre. On peut y croire, même si le délai paraît juste, car la version en est à 80% à l'heure où j'écris ces lignes (mi- août). On en sait d'ailleurs aujourd'hui beaucoup plus sur les 70 niveaux (sans compter les stages spéciaux) : ils reprennent les éléments de Sonic 2 avec des passages nouveaux et des stages originaux. Mais l'espace de jeu est trois à quatre fois plus vaste que les deux premiers volets réunis, ça calme ! Cette fois, ce n'est plus sur une île qu'il faudra lutter contre le Dr Robotnik, mais sur une planète. De plus, chacun des 7 rounds vous fera voyager dans le temps (passé et futur) avec des va-et-vient de stages étourdissants. Des tonnes de scènes animées entrecouperont le jeu et les boss seront beaucoup plus élaborés et tous différents à chaque round.



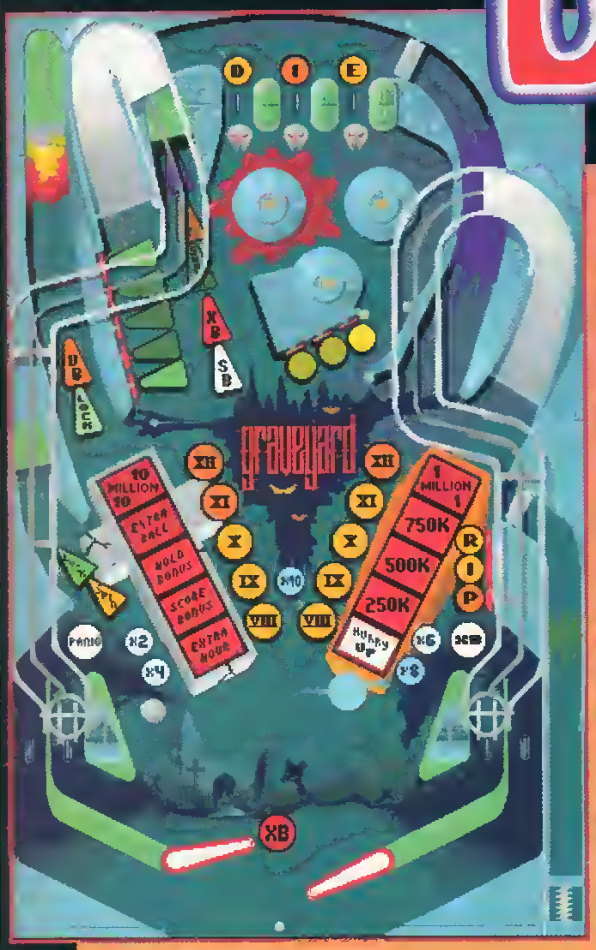
Un mode Time Attack à deux joueurs sera disponible. Sonic effectuera des figures nouvelles en utilisant les capacités du Mega CD (entre autres la rotation du sprite sur lui-même, lors des vols plonés). La musique complètement house et rave sera en partie composée par les spécialistes Sega et le thème d'intro par Keiko Utoku, une star japonaise. De nouveaux personnages apparaîtront comme la superbe Amy Rose qui n'est pas la fameuse soeur de Sonic (celle qui devait être l'héroïne d'un jeu de rôle sur Megadrive), mais plutôt une bonne copine... Je vous livre le nom des 8 rounds en attendant davantage de news à propos de ce jeu prévu, cette fois c'est sûr, pour l'automne (entre septembre et décembre selon les sources mondiales) : Palmtree panic, Collision Chaos, Tidal Tempest, Quartz Quadrant, Wacky Workbench, Stardust Speedway, Metalic Madness, Final Fever.

OLIVIER



Previews PINBALL DREAMS

EDITEUR: STORM •



surtout une gestion des collisions ultra-précise. Ceci est nécessaire pour ce genre de simulation. Chacun des quatre flippers possède un thème graphique et ses propres règles (toutes décrites dans un manuel fourni) : spécial, bonus, extra-balle, etc... Huit joueurs pourrant se succéder dans la même partie et vous n'aurez à débourser qu'une fois lors de l'achat ; fini donc les pièces de 5 balles qui filent à toute vitesse ! On attend ce super jeu pour la rentrée.

DEREK DE LA FUENTE

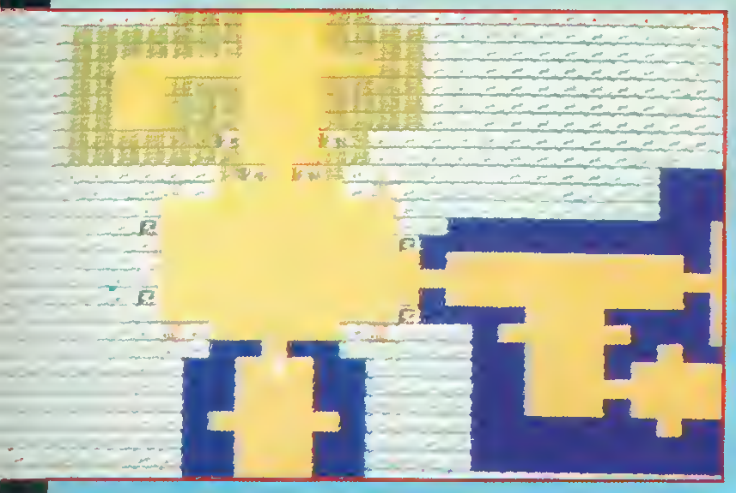
Les habitués des jeux micros connaissent bien les simulations de flipper, ou peut-être voudroit-il mieux dire adaptation pour ne pas froisser les micros et leurs simuloteurs compliqués ! Les adaptations de flipper sont donc assez rares sur consoles et plus précisément sur Super Nintendo (j'en compte deux en import japonais). Voilà pourquoi Pinball Dreams devrait intéresser bon nombre de joueurs. Pour simuler à la perfection les flippers actuels (souvent compliqués), les développeurs sont souvent obligés de ne montrer qu'une partie du flipper à l'écran. Lorsque la boule remonte à vitesse grand V, le décor scrolle et l'on découvre l'autre partie du flipper. C'est le cas pour les quatre flippers disponibles dans Pinball dreams et je peux vous assurer que la vitesse du scrolling est hallucinante. La boule rebondit et fonce dans tous les sens à la vitesse de l'éclair. Ne vous étonnez pas de visualiser des clichés qui montrent la totalité des flippers ci-contre, on les a reconstitués pour vous, merci Joypad ! Le réalisme est assez époustouflant grâce à des graphismes superbes, une animation smooth et

Previews

wolfe

MASSACRE EN 3 DIMENSIONS!

Les fans de micro connaissent certainement ce jeu dont la suite décapante, Spear of Destiny, est plutôt bien placée au box-office des bons jeux de la micro. Wolfenstein 3D, c'est en fait une série de jeux uniques où un super agent n'a pas peur de se retrouver seul contre quatre cents Nazis de pure race (pléonasme ou idiotie totale?). Le but de ce Wolfenstein 3D est de vous laisser explorer à votre gré des forteresses Nazis où il va falloir faire le ménage! Armé d'un simple pistolet, d'une mitrailleuse légère, ou bien encore lourde qui vous permettra de tirer en rafales, et ainsi d'atteindre une bonne moyenne mort/seconde, vous découvrirez salle après salle l'immense complexe Nazi. Au milieu d'une foule d'ennemis différents, du simple garde au gradé à la mitraillette, vous trouverez une masse de bonus en munitions, en soins, ou encore en armes! C'est aussi ça Wolfenstein, un jeu de recherche!

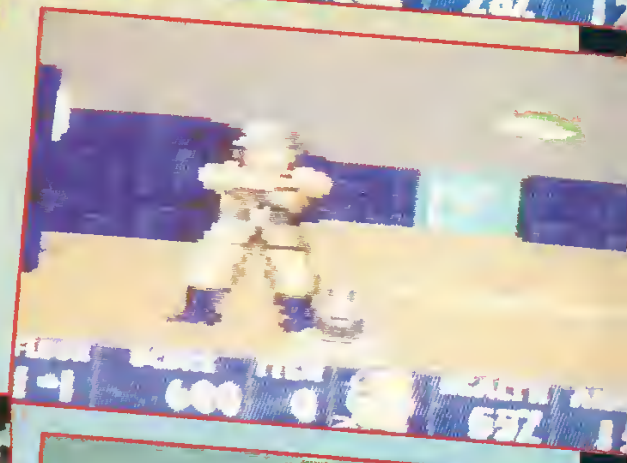


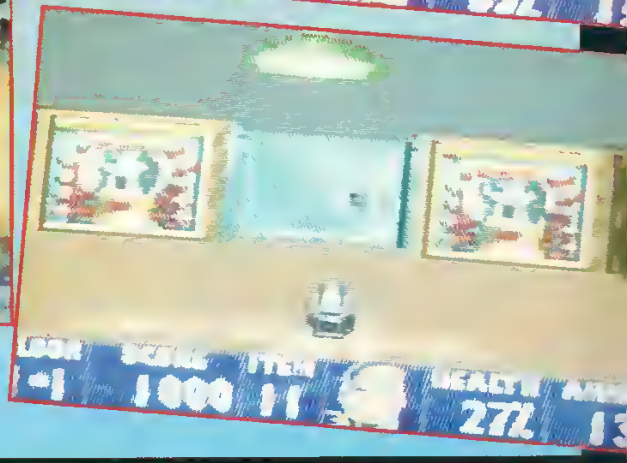
MODE 7 POUR UN MASSACRE!

L'une des particularités de ce jeu, outre son aspect de carnage total et absolu (âmes sensibles tournez la page et évitez ce jeu), c'est son animation 3D. Pour permettre au joueur de se retrouver dans un univers 3D tout en pouvant faire un tour sur lui même avec une animation fluide et rapide, les capacités de la Super Nintendo ont été exploitées à fond. Tout est animé en mode 7 en permanence! Ca va déménager! Vous pourrez dans arpenter des corridors plus vrais que nature, et vous faire surprendre par des patrouilles entières que vous pourrez éliminer dans une fusillade plutôt violente. Mais la meilleure solution n'est pas de rentrer dans le tas. Il est préférable de joueur au "sniper", et de se réfugier dans l'un des nombreux passages secrets dispersés sur les six niveaux de jeu.

Stein 3D

EDITEUR: ANCO





BIENVENUE AU CASTLE WOLFENSTEIN!

Alors que la version PC obligeait le joueur à se servir simultanément du joystick et du clavier, la version Super Nintenda affre l'avantage de se jouer totalement ou pad, et mouvements, fusillades et ouvertures de portes serant accessibles directement sans se prendre la tête une seule seconde. De toutes façons, Wolfenstein 3D n'est pas le genre de jeu avec lequel on se prend la tête. Ajautez à la maniabilité parfaite et à l'animation démente, des sans du genre "je lâche une dernière phrase avant de maurir" et vous abtiendrez un shaat-them-up comme il n'y en a encore jamais eu sur consale, et avec lequel vous vous éclaterez en éclatant les autres pendant des heures entières!

DEAEK DE LA FUENTE

SONY

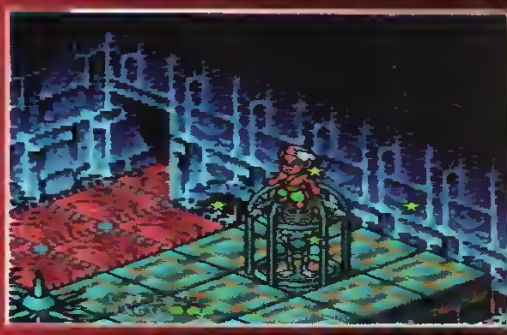
L'OFFENSIVE DU GÉANT!

Cassettes vidéos, cassettes audio, matériel Hi-Fi vidéo hyper performant... la liste des activités Sony pourrait être encore bien longue, mais l'essentiel ici, c'est d'y rajouter les jeux vidéos. Il y a de cela près de deux ans, le premiers jeux Sony nous arrivaient sur Super Famicom, il s'agissait de Jelly Boy. Après cette preuve incontestable que le géant japonais pouvait assurer dans le domaine vidéo-ludique, les premiers jeux Sega-CD (Sewer Sharks, The Hook, Kriss Kros et Chuck Rock) nous sont arrivés il y a quelques temps, venant confirmer la tendance Sony à produire de l'excellent. On pouvait dès lors s'en douter, Sony n'allait pas s'arrêter là, et allait exploiter le filon, et il faut bien l'avouer, on attendait que ça!

A L'HORIZON, DU BON ET DU MOINS BON.

Les prochaines productions Sony devraient dans l'ensemble ne rien cacher personne. On commence fort d'abord avec l'un des hits de la Megadrive qui arrive cette fois sur la Super Nintendo, j'ai nommé Flash Back! Conrad est de retour! Amnésique et pourchassé, Conrad va devoir rechercher le pourquoi de cette affaire au travers d'une masse de niveaux aux décors sublimes. Il ne s'agit pas d'un jeu d'action comme les autres, mais bien du jeu d'action de l'année. Un hit en perspective, qu'il ne faudra surtout pas manquer car, si les graphismes et l'animation sont identiques à ceux de la version Megadrive, les sons seront, quant à eux, meilleurs, ce qui mettra une ambiance excellente. En attendant Flash Back 2, ce premier volet des aventures au cœur de la mémoire de Conrad devrait vous tenir en haleine un certain temps. Fans du Terminator, de Blade Runner et de The Running Man, ne manquez sous aucun prétexte ce rendez-vous, il en vaut la peine.

STAR SUR NINTENDO, SUPER STAR SUR SUPER NINTENDO?



On n'oublie pas l'aventure et un la chronique de plus belle avec Equinox! Tout le monde se souvient de ce jeu mythique sur la Nintendo 8 bits, appelé Solstice. Eh bien réveillé ce chef-d'œuvre sur Super Nintendo. Plus de couleurs, plus de sons, plus d'aventure. Guidez votre héros dans des univers 3D parsemés de pièges complètement [illegible] dont il faudra venir à bout, comme les monstrueuses créatures des lieux. Peu à peu vous gagnerez en énergie, en pouvoir et par conséquent en magie et ce qui n'était qu'une petite aventure au début deviendra très vite le digne émule de Zelda III. Amateurs de quêtes gigantesques, c'est du côté de Sony qu'il vous faut regarder!

IL Y AVAIT SKYWALKER, IL Y A MAINTENANT SKY BLAZER!

Étonnant de ressemblance avec The Hook (Mega CD ou Super Nes), Sky Blazer reprend approximativement le principe des Gargoyle Quest de la Nes. Vous dirigez votre moine guerrier sur une carte gigantesque, et les points clés de l'aventure se présentent sous la forme de scènes action/plates-formes délirantissimes. Voici un autre hit sur Super Nintendo en perspective, qui devrait arriver pour la fin d'année, ce qui me fait dit que pour Noël, il va être difficile de faire un choix. Descendant de la lignée des Sky, vous voici parti dans une quête insensée. En cours de route, dans des dédales peuplés de monstres, il vous faudra

progresser à la force de vos poignets. Expert en arts martiaux, vous apprendrez au fur et à mesure de votre avancée de nouveaux coups, toujours plus dévastateurs. Dans le genre action, Sky Blazer ne devrait pas vous décevoir, surtout lorsque l'on sait que la fiche technique qui l'accompagne est tout à fait béton.

SCHWARZENEGGER, STALONE: MEME COMBAT!

Restent enfin les derniers titres Sony que l'on peut, sans honte et sans crainte, mettre dans le même panier. Tout d'abord, un jeu de qualité très contestable inspiré d'un film de qualité très contestée. The Last Action Hero. Slater ou Schwarzenegger va régner fort dans ce jeu. Le but de la manœuvre est d'avancer, cogner, avancer, cogner, avancer et dévancer! Tout faux, finir le niveau! La version que nous avons pu essayer n'était pas définitive, espérons seulement que, pour sa sortie, le jeu sera plus beau, plus maniable et surtout plus intéressant.

Un beat-them-up à scrolling horizontal avec deux sprites et demi différents comme ennemis, ce n'est pas la joie.

De son côté, Stallone ne s'en tire pas trop mal non plus dans le même genre que Last Action Hero, avec un jeu de baston à progression inspiré cette fois de Cliff Hanger, le dernier film de notre brave ami Rocky/Rambo. Tout le monde connaît Double Dragon. Cliff Hanger y ressemble beaucoup... trop! Dans la peau de Stallone, il ne faut pas avoir peur, vous allez flanquer une raclée du tonnerre à une mini-armée enfoncée là-haut sur la montagne, dans des décors de montagne, dans le fan du film. Cliff Hanger ne propose hélas, à priori, car il faut attendre une version déf, rien de passionnant et non d'original. Ce n'est pas grave. Flash Back, Equinox et Sky Blazer rattrapent à eux-seuls le niveau, et Last Action Hero et Cliff Hanger sauront-ils rester dans l'ombre de ces stars?

T.S.R.

LE MEILLEUR SERVICE C'EST AU 69 36 40 62 !

LES SUPER NEWS

SUPER FAMICOM/NES	MEGADRIVE
DRAGON BALL Z2	GOLDEN AXE 3
MARIO ALL STARS	JURASSIC PARK
MORTAL COMBAT	MORTAL COMBAT
STREET FIGHTER 2' TURBO	ROCKET NIGHT ADVENTURES
WORLD HEROES	STREET FIGHTER 2'

LES SUPER PROMOS

NEO GEO	
ART OF FIGHTING	1 090
FATAL FURY 2	1 190
FIRE SUPLEX	1 290
POP 'N HUNTER	1 490
SAMURAI SHOWDOWN	1 390
SENGOKU 2	1 290
SUPER SIDE KICKS	1 390
WORLD HEROES 2	1 390
VIEW POINT	1 590

SUPER FAMICOM	
2020 BASE BALL	399
ARCUS ODYSSEY (ARCUS SPIRIT)	589
BATMAN RETURNS	399
DEAD DANCE (FIGHTING SPIRIT)	399
DRAGON S MAGIC (KONAMI)	399
FINAL FIGHT 2	549
F1 CIRCUS 2	589
LOGIC BOMB (FORTRESS)	399
PRIME GOAL	549
RANMA 1/2 2	549
RUN SABER	549
SUPER FORMATION SOCCER 2	549
SPELLCRAFT	549
SUPER R-TYPE 3	589
SOLSTICE 2	589
SONIC WINGS (AERO FIGHTERS)	589
SUPER AIR DIVER	549
SUPER CHINESE WORLD 2	589
UTOPIA	549

SUPER NES	
ALIEN 3	449
CHAMPION LEAGUE SOCCER (ACCLAIM)	499
COOL SPOT	499
CYBERNATOR	399
EQUINOX	549
E.V.O.	499
JURASSIC PARK	549
MECHANIC WARRIOR (BATTLETECH)	399
NBA BASKET BALL TECMO	399
NIGEL MANSELL G. P	499
ROCKY RODENT	449
SHADOW RUN	499
STREET COMBAT	449
SUPER AQUATIC GAMES	449
SUPER BATTLE TOADS	499
SUPER JAMES BOND	449
SUPER STAR WARS	449
TOP GEAR 2	499
YOSHI'S COOKIES	399

MEGADRIVE	
ANOTHER WORLD	349
BUBSY	449
GLOBAL GLADIATOR	349
SHINING FORCE	499
SHINOBI 3	449
SPIDERMAN VS X-MEN	449
STRIDER 2	449
SUMMER CHALLENGE	349
TECMO SOCCER	349

* Toute commande passée avant 16 h est reçue le moins port le jour même, suivant la disponibilité des jeux

LIVRAISON COLISSIMO 24 - 48 H*

consoles GAMES

commandez, c'est livré !

Vente par correspondance uniquement du lundi au samedi, de 11 h 30 à 19 h 30 au 69 36 40 6

Consoles GAMES, 7, Venelle Benjamin Franklin - 91000 Evry

TITRE	PRIX
PORT COLISSIMO	
TOTAL A PAYER	

NOM : .....

PRENOM : .....

ADRESSE : .....

..... CODE POSTAL : .....

VILLE : ..... TÉL. : .....

☐ CHEQUE ☐ MANDAT LETTRE

☐ CB N° .....

PORT 1 JEU	30 F
PORT PAR JEU SUPPLEMENTAIRE	+ 10 F
CONTRE REMBOURSEMENT JEU NEO	+ 45 F
CONTRE REMBOURSEMENT AUTRE JEU	+ 35 F

Exp. fin .. / ..

Signature

MEGADRIVE

La Console Mégadrive

+ 1 jeu (Strider ou D.R. Supreme Court ou Spidermon selon disponibilité) + 1 monette

695F

Le Mégavidéo Show

Plus de 20 titres présentés sur cassette vidéo

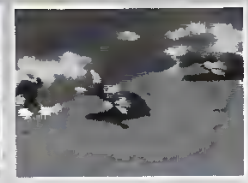
GRATUIT

pour 600 F d'achats (offre non cumulable

LE TOP 5 MICROMANIA

JUNGLE STRIKE
La suite de Desert Strike mais complètement différente : 50 missions, campagnes, 3 moyens de destruction en plus. Un vrai régal ! !

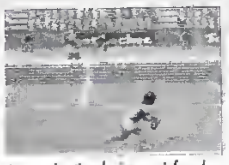
FLASHBACK
Un scénario d'enfer, une bande son digne de celle d'un film, une action ininterrompue, de superbes actions animées. Un jeu d'aventure à ne rater sous aucun prétexte !



COOL SPOT
Un jeu d'action plateformes où il faut avoir des réflexes d'enfer! Des graphismes et une animation démente ! Des musiques d'un autre monde ! Un Mega Hit !

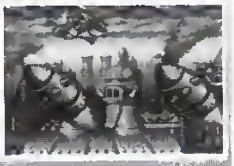
FATAL FURY
A 2 joueurs en duel "amical", ou contre l'ordinateur, vous allez pouvoir choisir parmi 4 combattants de possible disposant de coups d'un autre monde !

AMAZING TENNIS
3 types de surface : terre battue, gazon et hard. Les rebonds sont hyper réalistes et la surface influe sur la rapidité de la balle. De très beaux graphismes et une animation des joueurs infernale



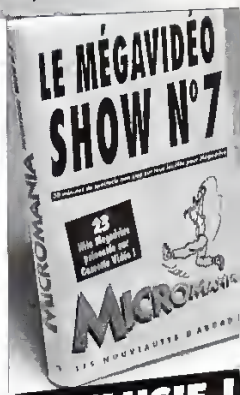
LES NOUVEAUTES D'ABORD !

MORTAL KOMBAT
Une conversion admirable de l'heureux jeu d'arcade. Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu vidéo ! Choisissez 1 des 7 combattants et affrontez 3 rounds avec des adversaires terribles !



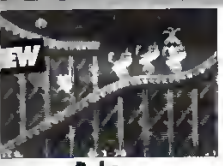
ROCKET KNIGHT
Un superbe jeu d'aventure action dans lequel vous devez libérer votre fiancée retenue dans un château. Différents mondes, des armes diverses, un jeu de grande qualité par l'éditeur Konami.

SHINING FORCE
La suite de Shining in the darkness: un jeu d'aventure stratégie démente. Vous réunissez autour de vous des guerriers pour combattre Darksal qui a mis la main sur Kunefaust une merveilleuse contrée!



EXCLUSIF !

LES JEUX DE PLATEFORME



Rubsy
Vous incarnez un chat complètement fou. Il ne connaît aucune discipline. Il devra parcourir des lumières regorgeant de passages secrets, des fêtes foraines, des carrières....

Tiny Toon
Retrouvez vos héros de dessins animés dans des aventures géniales, humoristiques, et passionnantes.

X Men
Un jeu réunissant les héros des Marvel Comics ayant tous des pouvoirs fantastiques. Vous choisissez un des héros et combattez des mutants ayant mal tourné !

LES JEUX D'ARCADE

Turtles Ninja
La Statue de la Liberté a disparu ! Sur un scrolling horizontal vous montrerez à Shredder comment se battent nos Tortues Ninja. Kowabunga !!!

Micro Machines
Faites courir des micro bolides, hélicoptères, hors bord, tanks, et voitures de formule 1 Filez à toute allure dans des bacs à sable, sur des tables de billard et des pupitres d'école !

Street of Roge 2
Chacun des 4 combattants possède ses propres caractéristiques: puissance, technique, vitesse, saut, énergie. Vous pourrez jouer à 2 lors de la progression contre vos terribles ennemis

LES JEUX D'AVENTURE

Jurassic Park
Un jeu aux graphismes époustouflants et à l'action à la hauteur du film. Le jeu se déroule de manière différente suivant le personnage de l'histoire que vous avez décidé d'incarner !

Another World
L'adaptation du Hit que fut Another World de Delphine Software sur votre Mégadrive. Une aventure démente où vous êtes projeté dans un autre monde dépassant l'entendement ...

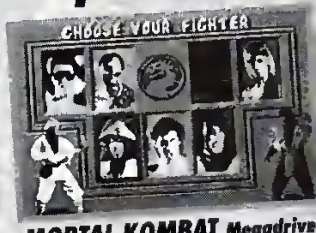
Phantosy Star 3
Un jeu d'aventure extraordinaire. Les forces du mal règnent. combattez à l'épée, au couteau ...Explorez les 7 royaumes, certains sont amicaux, d'autres beaucoup moins.

Les Promotions Mégadrive

Megolomonio	~~399F~~	199F
Wond. Monst. Boy	~~399F~~	199F
NHL Hockey	~~399F~~	199F
Crueball	~~399F~~	199F
Sunset Riders	~~399F~~	199F
Lotus Turbo Chall.	~~399F~~	199F
Lemmings	~~399F~~	199F
Speedball 2	~~399F~~	199F
Atomic Runner	~~399F~~	199F
Ghouls'n Ghosts	~~399F~~	199F
Batmon Revenge	~~399F~~	199F
Leader. Goolf	~~399F~~	199F
Bottle Toods	~~399F~~	299F

D'enfer !!

MICROMANIA
Combattants de du jeu Mortal



MORTAL KOMBAT Megadrive

* Offre de lancement valable dans la limite des stacks disponibles

Les Jeux Méga CD à venir

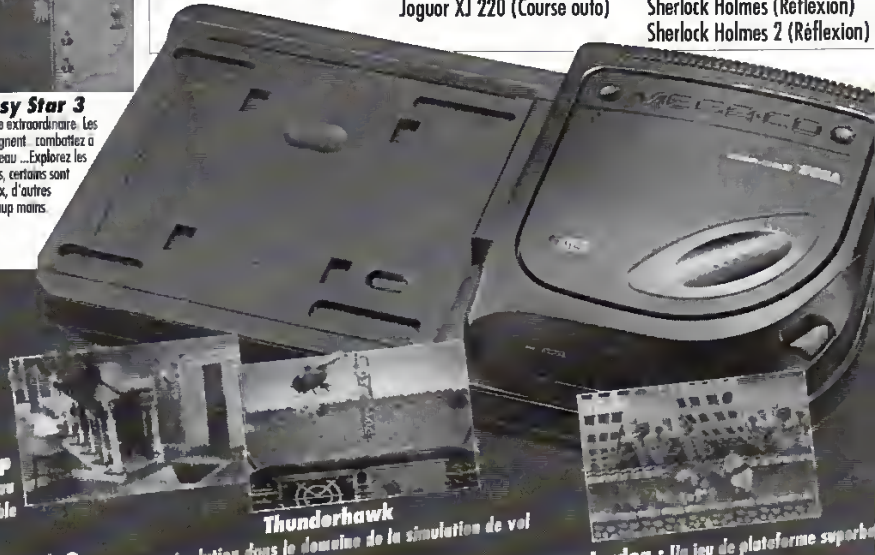
Thunderhawk (Sim. Vol)	Chuck Rock (Plateforme)	Night Trap (Aventure)
Wonder Dog (Plateforme)	Cobra Command (Simulation)	Prince of Persia (Action)
After Burner 3 (Arcade)	Ecco le Dauphin (Action)	Road Avenger (Course auto)
Batman Returns (Action)	Final Fight (Combat)	Robot Aleste (tir)
Block Hole Assault (Action)	Hook (Plateforme)	Sewer Shark (Action)
	Jaguar XJ 220 (Course auto)	Sherlock Holmes (Réflexion)
		Sherlock Holmes 2 (Réflexion)

NOUVEAU

Le Méga CD

+ Road Avenger

1990F



Night Trap
Un jeu d'aventure-action au graphisme incomparable

Thunderhawk
Une révolution dans le domaine de la simulation de vol

Wonderdog : Un jeu de plateforme superbe

Compatible avec la Mégadrive n° 1 et la Mégadrive n° 2

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

GAMEGEAR

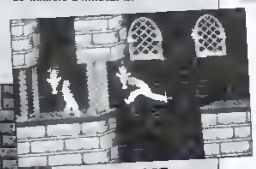
LE TOP 5 MICROMANIA

MICKEY MOUSE 2
Accompagnez Mickey dans des chateaux hantés en ruines, des cavernes sombres, une forêt enchantée et un magasin de jouet pour retablir la joie dans le monde de Mickey.

SONIC 2
Le tant attendu Sonic nous revient pour de nouvelles aventures !! Il pensait en avoir fini avec le docteur Robonik, mais il n'en n'est rien: Il menace encore une fois la vie de milliers d'innocents!

GLOBAL GLADIATOR
Arme d'un pistolet a glue vous n'aurez pas le temps de souffler a nettoyer la terre de ses cochoneries polluantes

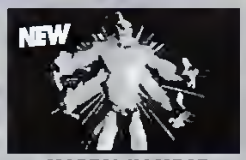
TOM ET JERRY
Une course poursuite folle entre Tom le chat et Jerry la souris. Serez vous assez rapide pour attraper la maligne Jerry!



PRINCE OF PERSIA
Des passages secrets, des pieces fantastiques, des adversaires violents et des potions magiques.

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

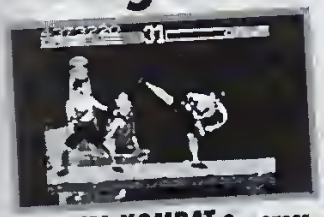
STREET OF RAGE 2
Une guerre totale afin de sauver la ville 3 combattants, possibilité de jouer a 2 simultanement, une multitude de coups.



MORTAL KOMBAT
Une conversion admirable du fameux jeu d'arcade Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu video ! Choisissez 1 des 7 combattants et effectuez 3 rounds avec des adversaires terribles !

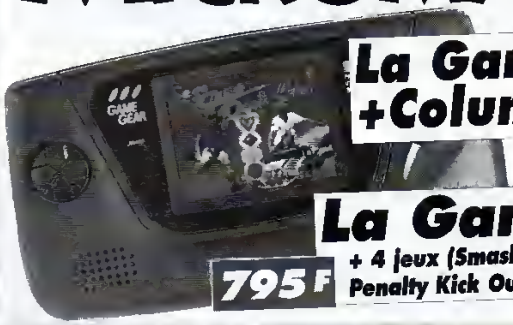
3615 MICROMANIA Tout le catalogue Micromania

vous offre* les Tatouages des Mortal Kombat avec l'achat Kombat sur Megadrive ou Gamegear



MORTAL KOMBAT Gamegear

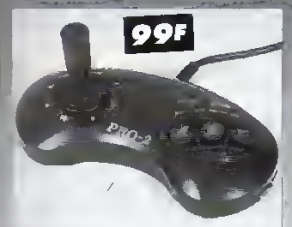
MICROMANIA



La Gamegear +Columns 595 F

La Gamegear 795 F
+ 4 jeux (Smash Tennis, Columns 2, Penalty Kick Out, Rally Challenge)

Les accessoires Megadrive



Control Pad Pro 2
Le stick adaptable livre gratuitement ! Le Control Pad parfaitement adapté pour votre Mégadrive.

Le Remote Controller + 1 Manette 199F
Manette sans fil permettant de vous éloigner à 6 mètres de votre console

La Manette seule 99F

LES JEUX D'ARCADE

Tazmania
Taz le démon de Tasmanie est depourvu de patience, c'est un vrai démon !

Spiderman 2
Le Sinistre Kingpin a pose une bombe a New York et rend Spiderman responsable !

LES SIMULATIONS DE SPORT

WWF Steel Cage
Tous les coups et toutes les prises du catch : coup de la corde a linge, coups de coude, plaquages, coups de pieds tombes!

World Cup Soccer
Choisissez vos équipes parmi les 24 meilleures du monde et participez au tournoi de Coupe du Monde.

Senna GP
Pourrez-vous rivaliser avec les talents de pilote de Senna !
Une super simulation de F1, la plus fameuse !

Retrouvez tous vos jeux préférés en vente par correspondance ou en magasin chez le N° 1 du jeu vidéo ! Pour en connaître la disponibilité et les derniers prix téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA.
Tél. VPC (16) 92 94 36 00

NOUVEAU

MICROMANIA LILLE V2	**TEL. 20 05 57 58**	MICROMANIA VELIZY 2	TEL 34 65 32 91
MICROMANIA CHAMPS ELYSEES	TEL 42 56 04 13	MICROMANIA LA DEFENSE	TEL 47 73 53 23
MICROMANIA FORUM DES HALLES	TEL 45 08 15 78	MICROMANIA NICE	TEL 93 62 01 14
MICROMANIA ROSNY 2	TEL 48 54 73 07	MICROMANIA LYON	TEL 78 60 78 82

IMPORTANT : Tous ces titres sont normalement disponibles dès leur sortie, ou reçus par correspondance. Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces titres. Pour connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania.

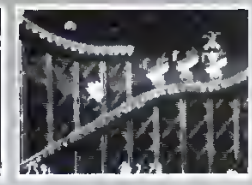
3 Super Nintendo

La Super Nintendo + Star Wing + 1 Manette 990F

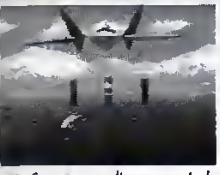
LE TOP 5 MICROMANIA

ALIEN 3
bête est rapide, crache de l'acide et st juste derrière vous ! Trouvez les risonniers à temps avant qu'ils ne soient contaminés! Eliminez l'alien pondeuse et explorez les conduits d'aération dans 3 missions aux 3 niveaux de difficulté

TECMO BASKETBALL
Les 27 équipes de la NBA reunies dans ce jeu à 5 contre 5 La nouvelle simulation de basket ball sur Super Nintendo.

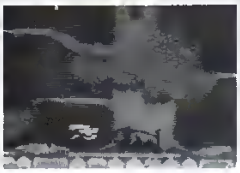


BUBSY
Vous incarnez un chat complètement fou: il ne connait aucune discipline. Il devra parcourir des clairière regargeant de passages secrets, des fêtes foraines , des carrières....



STAR FOX
A travers les 12 niveaux de ce jeu d'action, entrez dans la peau de Fox Mc Cloud, le meilleur pilote de l'univers et secourez la nete Corneira, que l'empereur Andross a envahie.

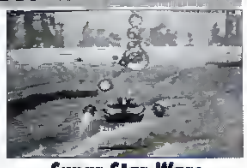
ASTERIX
Retrouvez nos irréductibles gaulois dans une aventure pleine de coups de poings. Un jeu de plateforme à la hauteur du fameux Super Mario.



LES JEUX D'ARCADE

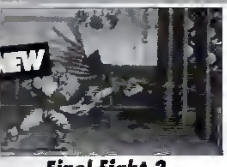
Goof Troop
Un jeu de labyrinthe où vous incarnez le célèbre Goofy Vous devez partir à la recherche de Pete et Pj, kidnappés par un groupe de pirates.

Super Mario Kart
Mario et ses amis vous entraînent dans une course folle: 20 circuits pour tester vos talents ! Possibilité de sauvegarde, ainsi que de jouer à 2 simultanement



Super Star Wars
Un jeu d'un autre monde que tous les possesseurs de super nintendo doivent avoir : La Reference Super star wars , c'est 14 niveaux, tous varies et differents

LES JEUX DE COMBAT



Final Fight 2
ans cette suite du fameux Final Fight N1, 2 combattants nouveaux Carlos et Maki. ttention cette fois vous pourrez jouer à 2. De la meilleure baston !

Fighting Spirit
Un superbe jeu de combat 4 personnages principaux Syoh, Zazi, Kanoto, et Yortz 20 mouvements différents pour chaque combattant !

Fatal Fury
A 2 joueurs en duel "amical", ou contre l'ordinateur, vous allez pouvoir choisir parmi 4 combattants de l'impossible disposant de coups d'un autre monde!

LES JEUX DE PLATEFORME

Mario Collection
Une compilation incontournable ! 4 jeux ns Mario Super Mario Bros, Super Mario ns 2, Super Mario Bros 3, tous trois issus le la NES, et Super Mario Bros :the Lost Levels, un titre inédit

Tiny Toon
Retrouvez vos héros de dessins animés dans des aventures géniales, humoristiques, et passionnantes.

The Lost Vikings
3 Vikings perdus dans un dédales de plateformes. 37 niveaux délirants bourrés de casse-tête Des situations humoristiques geniales et la possibilite de jouer à 2 Une cartouche immanquable!

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

MORTAL KOMBAT
Une conversion admirable du fameux jeu d'arcade. Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu vidéo ! Choisissez 1 des 7 combattants et effectuez 3 rounds avec des adversaires terribles !

STREET FIGHTER 2 TURBO
Une nouvelle version du hit de capcom: 20 megas de baston ; des nouveaux coups spéciaux, une rapidité accrue, la possibilité de combattre le même personnage...!

CANTONA FOOTBALL
64 équipes nationales, un championnat international, des matchs amicaux ; la possibilité de jouer en salle ou en extérieur! Une véritable simulation de football avec le footballeur artiste !

249F

Remote Controller + Manette Super Nintendo
Découvrez de nouvelles sensations de liberté avec le nouveau Remote Controller qui vous permettra de jouer parfaitement à une distance de 6 mètres et qui possède toutes les fonctions des meilleurs Control Pad. Fortement conseillé aux excités du Control Pad

La Manette seule 99F

Les Promotions Super Nintendo

Out of this World	~~499F~~	399F
First Samaurai	~~499F~~	399F
Super Kick Off	~~499F~~	349F
Mech Warriar	~~499F~~	399F
Axeloy	~~499F~~	399F
Tozmonio	~~499F~~	399F
Toys	~~499F~~	249F
L'orme Fatole 3	~~449F~~	399F
Kawasaki Caribeon	~~499F~~	399F
Wolfchild	~~499F~~	399F
Tom & Jerry	~~499F~~	399F
Populous	~~499F~~	349F
Shodow Run	~~599F~~	499F

Infernal !!

MICROMANIA
Combattants d
du jeu Morta

MORTAL KOMBAT
Super Nintendo

* Offre de lancement valable dans la limite des stocks disponibles

49F pour l'achat d'1 jeu
GRATUIT pour l'achat de 2 jeux

AD 29 L'adaptateur pour utiliser les cartouches américaines sur la Super Nintendo française.

Le Supervidéo Show
Plus de 20 titres Super Nintendo présentés sur cassette vidéo
GRATUIT
pour 600 F d'achats (offre non cumulable)

Retrouvez tous vos jeux préférés en vente par correspondance ou en magasin chez le N° 1 du jeu vidéo !
Pour en connaître la disponibilité et les derniers prix téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA.
Tél. VPC (16) 92 94 36 00

NOUVEAU

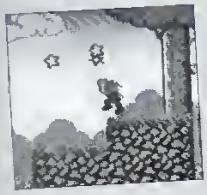
MICROMANIA LILLE V2	**TEL. 20 05 57 58**	MICROMANIA VELIZY 2	TEL 34 65 32 91
MICROMANIA CHAMPS ELYSEES	TEL 42 56 04 13	MICROMANIA LA DEFENSE	TEL 47 73 53 23
MICROMANIA FORUM DES HALLES	TEL 45 08 15 78	MICROMANIA NICE	TEL 93 62 01 14
MICROMANIA ROSNY 2	TEL 48 54 73 07	MICROMANIA LYON	TEL 78 60 78 82

MPORTANT : Tous ces logiciels sont actuellement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne proposent qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania. **IMPORTANT** : Quelques cartouches de cette page ne tournent avec l'adaptateur AD 29. Renseignez-vous auprès de votre magasin

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

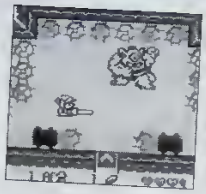
GAME BO

LE TOP 5 MICROMANIA

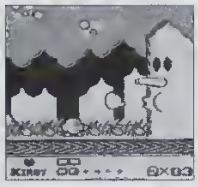


ASTERIX
Retrouvez nos irreductibles gaulois dans une aventure pleine de coups de poings. Un jeu de plateforme qui va concurencer sans nul doute super marioland

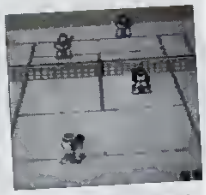
SUPER MARIOLAND 2
Le terrible Wario est de nouveau passé à l'attaque. Mario devra réunir les 6 Medaillons d'Or, chacun dissimulés dans 6 mondes délirants jusqu'à l'ultime combat !



LEGEND OF ZELDA
La version gameboy d'un classique. Vous incarnez Link et devez vous echapper de l'île Koholint pour rejoindre votre patrie Hyrule.



KIRBY'S DREAMLAND
Rejoignez notre petit ami Kirby et suivez le dans son aventure. Il court, saute flotte et nage a la recherche des précieuses etoiles.



TOP RANK TENNIS
La veritable simulation de tennis sur gameboy. Vous pourrez realiser tous les meilleurs coups du tennis, et même jouer a 4 grâce a l'adaptateur

3615 MICROMANIA ! Tout le catalogue Micromania

Les accessoires Super Nintendo

Programpad
Le premier Control Pad programmable incluant 30 mouvements spécieux préprogrammables.

Propad
Un nouveau Joypad pour votre Super Nintendo : réglage rapidité de tir, slow motion, tout pour servir votre console de jeu.

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

MORTAL KOMBAT
Une conversion admirable du fameux jeu d'arcade. Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu video ! Choisissez 1 des 7 combattants et effectuez 3 rounds avec des adversaires terribles !

JURASSIC PARK
5 niveaux de jeu d'arcade vous attendent avec 4 armes seulement, vous devez reparer les clôtures du parc afin que les dinosaures ne s'echappent pas

MICROMANIA

vous offre* les Tatouages des Mortal Kombat avec l'achat Kombat sur Super Nintendo ou Gameboy

MORTAL KOMBAT
Gameboy

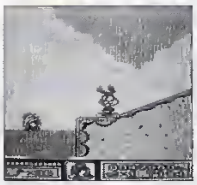
IMPORTANT : Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania. Les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine. Promotions valables dans la limite des stocks disponibles. Game Boy est une marque déposée de Nintendo France.

LES JEUX DE SIMULATION

All Star Challenge 2
6 épreuves excitantes. A votre disposition 27 des meilleurs joueurs de la NBA pour jouer en 1 contre 1, aux lancers francs, points, smash, .

F15 Strike Eagle
Sept missions délicates vous attendent. Il faudra détruire des bunkers, des portes avions, des avions ennemis, tout en prenant garde aux attaques meurtrières de la DCA !

LES JEUX DE PLATEFORME



Tiny Toon
Retrouvez vos héros de dessins animés dans des aventures géniales, humoristiques, et passionnantes

Bubble Bobble 2
Des dizaines de mondes à explorer : trouver des coupes magiques, des portes de cristal... Un jeu d'action et de découverte captivant !

Speedy Gonzale
Speedy la souris la plus rapide du monde doit combattre le roi des rats pour sauver ses amis à travers 6 pays exotiques !

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CED

Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)	+ 29 F
Précisez Disk ☐ Cartouche ☐ Total à payer =	F

Nom
Adresse
Code postal Tél. Ville

LIVRAISON GARANTIE PA COLISSIMO

Commandez par téléphone 92 94 36 00
Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCA
Date d'expiration ...../..... Signature :

Règlement : Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **35** F) pour frais de remboursement

N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux. ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Séga ☐ Super Nintendo

LA FRANCE DÉCLARE LA GUERRE AUX JEUX : JOYPAD MOBILISE !

A l'origine de tout ça, une malheureuse petite balle de rien du tout à renvoyer à l'adversaire avec un bâton moche en guise de raquette. C'était rigolo, on y a pris goût; c'est progressivement devenu beau, rapide, varié et réaliste, alors, eh bien, ça a intéressé de plus en plus de monde. Jusqu'aux parlementaires français, qui viennent de voter la première grande loi réglementant les jeux vidéo.

LEURS REGLES DU JEU

Pour nous, le jeu, il n'y a pas grand-chose de compliqué: on branche la console à la télé, on connecte la cartouche, et basta, il ne reste plus qu'à allumer, c'est parti, qu'on ne me dérange sous aucun prétexte: je joue. Alors, ça, c'était AVANT, c'est FINI. Désormais, c'est beaucoup moins facile.

Tout est venu d'une pseudo-affaire révélée par le Daily Sun, un torchon anglais réputé pour ses scandales fabriqués de toutes pièces. A la une, une mère accusait Super Mario d'avoir "tué son fils", mort de convulsions après avoir joué sur sa console. Une enquête révéla après coup qu'il n'en était rien, mais, trop tard, la machine était lancée, la presse à sensations couvrit l'événement, chacun y allant de sa révélation. En France, les médias relayèrent parfaitement bien, obligeant les officiels à sortir d'une réserve qui aurait été jugée laxiste.

Et — nous y voilà — après quelques recherches rapides, la France s'équipe d'une loi toute neuve et très jolie, qui va, grosso modo, obliger les éditeurs à ajouter pour chacun de ses jeux (les neufs comme les vieux) une notice plus un autocollant, et qui impose à chaque exploitant de borne d'arcade (salle de jeux, café, mais aussi, par exension, toute boutique faisant des démonstrations de jeux) de coller une affiche dans son établissement. Je marque un petit temps d'arrêt pour vous demander qui va payer tous ces petits frais supplémentaires, à votre avis? Ne cherchez pas longtemps, because c'est simple, c'est vous.

Bon, et à quoi ça sert, ces notices et ces affiches? A prévenir qu'il ne faut pas jouer trop près de l'écran, trop longtemps, quand on est trop fatigué et quand la pièce est mal éclairée. Voilà, on vous a fait une loi exprès rien que pour vous. Vous passiez des heures à jouer sans interruption dans le noir, le nez collé à l'écran? Maintenant, vous savez que c'est dan-ge-reux, c'est pas bien, il faut pas.

Bon, et alors, pourquoi que ils s'énervent, chez Joypad? C'est vrai, elle a pas l'air bien méchante, cette loi, pourquoi que il s'affolent?

Parce que, d'après nous, c'est une loi très con, voilà pourquoi que.

INEPTIES ET ABERRATIONS

Avant tout, cette loi a été conçue pour rassurer une population troublée par les révélations d'un torchon. Ça, c'est extrêmement énervant, d'autant plus que notre vraie grande presse dite sérieuse a bêtement emboîté le pas au Daily Sun. L'affaire aurait été publiée dans France-Dimanche, il est évident que, par réflexe comme par habitude, les quotidiens français auraient travaillé différemment et n'auraient pas abusé ses lecteurs. Des rumeurs comme celle-là, donnez-moi des pages à remplir, je vous en ponds cinq à la minute.

Cette loi s'applique à tous les joueurs. On estime à plus de six millions le nombre de consoles en France. Une étude a révélé trente cas de crises d'épilepsie photosensible liée aux jeux vidéo, chiffre à comparer aux 2000 personnes qui seraient susceptibles d'être photosensibles. A tout casser, on aura deux morts par an. Bon, deux morts par an, houla, remarquez, ça justifie une nouv... Ah, mais dites donc, j'y pense, j'ai oublié de vous présenter Madame l'épilepsie, moi. Allez, on en touche deux mots.

L'EPILEPSIE

Tout se passe dans le cerveau, où des cellules deviennent soudainement branques et plantent la zone dans le reste du cerveau, ce qui provoque pas mal de dégâts : perte de connaissance, rigidité des muscles, contractions spasmodiques, convulsions. Une crise peut durer quelques minutes et le retour à la normale exige parfois un bon quart d'heure. Autant dire que ça n'est pas une mince affaire. Cela dit, les cas mortels sont rares dans la mesure où, si l'on ignore encore les raisons les plus fréquentes de ces crises, du moins sait-on traiter l'épilepsie pour la faire disparaître ou pour l'affaiblir.

Une forme d'épilepsie bien particulière et peu répandue est provoquée par la photosensibilité: mise en cause dans l'affaire des jeux vidéo, on la connaissait déjà depuis un bail. Certaines personnes ne supportent pas les stroboscopes des boites de nuit, les reflets du soleil dans l'eau, etc. Ça, c'est de la photosensibilité.

Il faut bien préciser que les neurologues ne comprennent pas encore bien les causes de l'épilepsie en général, et celles de la photosensibilité en particulier. Par contre, ce que l'on sait, c'est qu'un individu victime d'une crise peut très bien n'en subir aucune autre : c'est la fréquence et la répétition des crises qui en fait un épileptique reconnu.

Ce que l'on a établi aussi, c'est qu'on ne devient pas épileptique en jouant sur consoles; les jeux peuvent révéler ou confirmer une photosensibilité, mais pas la créer. Par ailleurs, en jouant beaucoup beaucoup comme un frappadingue, on va se fatiguer et augmenter les risques d'une crise d'épilepsie, sans que l'on soit pour autant photosensible.

INEPTIES ET ABERRATIONS (2)

Nous en étions à nos deux morts par an. Et justement, maintenant qu'on en sait un peu plus sur l'épilepsie, on sait que ce ne sont pas deux morts, mais plutôt deux crises, ouf. Deux crises, six millions de consoles. Et aucune loi ni aucune précaution vis-à-vis de la télévision qui présente virtuellement les mêmes risques pour les photosensibles. Eh oui, mais c'est que faire passer la télé pour quelque chose de dangereux, aujourd'hui, ce serait irréaliste. Ça n'est pas seulement une question de "deux poids, deux mesures", c'est surtout révélateur d'un état d'esprit à propos des jeux, on y reviendra tout à l'heure.

Si je voulais exagérer, je parlerais de cette étude faite aux States sur une joueuse d'échecs victime de crises d'épilepsie: la concentration, l'intense réflexion, le stress pourraient en être la cause, mais on ne sait pas bien.

Une autre grande absurdité découle du carac-

tère démagogique de cette loi, faite pour marquer le coup, genre coup de poing sur la table. On imagine Balladur à Chamonix s'adresser aux caméras par un "Cher tous, nous avons réglé l'immense problème des jeux vidéo, vous pouvez être tranquilles et avoir confiance, nous bossons, on va maintenant essayer de s'attaquer au danger du chewing-gum collé sous les tables, ce sera dur, mais on va assurer". Manque de boi, les Gameboy et les Super Nintendo, c'est pas la même chose, eh non. Voilà ce que c'est que de bâcler, on passe pour un couillon. On a dit "les jeux vidéo, c'est dangereux, réglons ça", et on a réglé, sans trop bien regarder. Dans les études préalables, la Gameboy avait été mise hors de cause. Mais, finalement, les jeux Gameboy auront droit eux aussi à leur autocollant rouge. Alors, c'est dangereux, ou ça l'est pas? Aucune importance, on ne fait pas dans la dentelle, le peuple veut bouffer du jeu vidéo, servons-lui du jeu vidéo.

Comment peut-on sérieusement comparer un jeu comme Sim City à un shoot-them-up? Populous à un jeu de baston? Les travaux de la Commission de la Sécurité des Consommateurs tendaient eux-mêmes à dire qu'il fallait faire des recherches, "une victime réagissant devant tel logiciel vidéo alors qu'elle n'avait jamais réagi devant un autre".

Par exemple, prenons le cas des jeux éducatifs, vous connaissez? Genre Mimi la fourmi qui apprend à compter. Bon. Pour qui sont-ils faits, ces éducatifs? Pour les jeunes, oui, bravo. Seulement, ce ne sont pas les jeunes qui les achètent, ce sont leurs parents, forcément... Et que vont-ils faire, les parents, quand ils verront le gros autocollant rouge sur la boîte du jeu avec un "Attention, chez certaines personnes, l'utilisation de ce jeu nécessite des précautions d'emploi particulières qui sont détaillées dans la notice ci-jointe". Ben, ils vont pas l'acheter, le jeu. Ils voulaient que le gosse apprenne en s'amusant, mais si c'est dangereux, il va apprendre avec des cubes, tiens, eh, pas fou...

La loi tuera-t-elle les jeux éducatifs?

Parce qu'en plus, la loi est très mal foutue. Elle voudrait vraiment s'attaquer au risque minime des crises d'épilepsie, ok, pourquoi pas. Seulement, c'est faux, il s'agit juste d'une loi de frime, démagogique et hypocrite. A quoi cela sert-il de coller un autocollant sur l'emballage d'un jeu s'il ne dit rien de précis? C'est dans la boîte que l'on trouve un avertissement sur l'épilepsie. Il faut d'abord acheter le jeu, puis lire la notice: les épileptiques en seront pour leurs frais. Concernant les jeux et jouets classiques, un autocollant avertit les acheteurs qu'ils sont interdits aux enfants de moins de 36 mois, par exemple, pour éviter des étouffements. Si l'autocollant se contentait de signaler que "chez certaines personnes, l'utilisation de ce jouet nécessite des précautions d'emploi particulières qui sont détaillées dans la notice ci-jointe", ce serait aberrant, dans le sens où aucun parent ne prendrait le risque de l'acheter sans savoir s'il convient ou non à son enfant. Eh bien, pour les jeux vidéo, c'est ça, on est dans l'aberration.

Dans le même ordre d'idée, on demande au joueur de se tenir le plus loin possible de l'écran (5 fois la diagonale de l'écran) et d'éviter de jouer sur un écran trop grand, par la même occasion. Précautions qui ne sont plus valables dans l'avertissement concernant les bornes d'arcade. Alors quoi? C'est pas un jeu vidéo, la borne d'arcade? Il est pas grand, son écran, justement? Qu'a-t-il de si différent, pour échapper à ces précautions? Ils ont oublié, il était tard, ils avaient encore des bouteilles à finir? Remarquez, ça m'arrange, je me voyais mal en train de jouer dans un café à une distance de cinq fois la diagonale de l'écran, pardon Raoul, poussez-vous les mecs, je joue. Déjà, m'arrêter dix à quinze minutes toutes les heures, je ne sais pas encore comment je vais faire pour empêcher qu'on ne me pique le jeu...

Au moins, quand on ira boire des coups dans un bar, on se cultivera : entre l'affiche luttant contre l'alcoolisation des mineurs, celle contre le tabac, et celle des jeux vidéo (écrite en caractères de 1cm de hauteur, s'il-vous-plait), les piliers de bar vont avoir à lire... A quand une affiche signalant qu'il n'est pas très poli de se mettre les doigts dans le nez en public? Et si la borne d'arcade ne mentionne pas l'existence de cette affiche ou si celle-ci est absente, le jeu sera tout bonnement saisi, confisqué, t'avais qu'à faire attention, Raoul. Justement, j'aimerais bien voir la gueule du type chargé de saisir le matériel de Raoul, qui, comme tous les patrons de bar, est un grand ami du berger allemand ou du doberman... Enfin, bon, ça, c'était un détail.

Si on ne peut même plus rigoler.

L'important, c'est qu'on nous réglemente un truc bête comme le monde. Toutes les absurdités de la loi évoquées jusque-là viennent renforcer notre conviction: on voulait la peau des jeux vidéo, il fallait faire quelque chose, quitte à faire n'importe quoi. C'est bien beau, tout ça, mais pourquoi s'en prennent-ils aux jeux? Qui est derrière tout ça, quelles sont leurs motivations?

CONFLIT DE GENERATIONS

Pour bien comprendre tout ça, à mon avis, il faut repartir quelques années en arrière. En effet, au milieu de la décennie précédente, avec l'avènement des micro-ordinateurs familiaux, c'était bien différent. Les jeux avaient bonne presse, on louait leurs avantages pédagogiques, on vantait les mérites didactiques, c'était beau et rose. C'était nouveau, mais ça touchait relativement encore peu de monde, comparé à l'explosion des consoles au début des années 90.

Les jeux, c'était l'exemple de la modernité, les jeunes devenaient des petits génies, ils faisaient leurs propres trucs, les spécialistes se bousculaient pour affirmer que jouer était bon. Vous comprenez, ça développait la créativité, ça aidait les jeunes à mieux se situer dans l'espace et à maîtriser leurs motivations dans leur vie quotidienne, et toute cette sorte de choses très stimulantes. On touchait du doigt les signes avant-coureurs de l'an 2000, on rentrait dans la sacro-sainte ère informatique, puisque la nouvelle génération s'y mettait.

On avait même trouvé un exemple de petit surdoué, il avait créé sa propre société à 16 ans, programmé un machin-truc de compta, c'était Cyrille de Villemont (Vignemont? Vilemont? On l'a vite oublié...).

N'importe quel imbécile aurait pu programmer sa gestion de compte en banque, mais tant pis, il fallait un exemple de mutant sympathique. On lui fit même rencontrer le Président de la République à qui il donna des leçons d'économie, hu hu que c'était rigolo, on l'applaudissait, le petit singe savant.

Oui, bref, c'était beau, les jeux et l'informatique feraient désormais partie du paysage.

Et puis, avec le temps, avec l'explosion incontrôlable des jeux, avec l'arrivée en masse de produits japonais, la passion se tut pour laisser place à une méfiance. Un tel boom, ça ne pouvait pas être normal, et surtout, ça ne pouvait pas donner quelque chose de bien beau. Tous ces jeunes avec les mêmes consoles, ça va devenir des robots, ils ont leurs propres codes, ils ne s'intéressent plus à rien d'autre, on ne les comprend plus. Ils commencent même à délaisser notre football pour leur foutu basket, qu'est-ce qui arrive à nos jeunes?

De nouvelles marques jusque-là inconnues pour le commun des mortels, de nouvelles consoles, des jeux de plus en plus "vrais", une réalité virtuelle, des concepts incompréhensibles, il n'en fallait pas plus (ou moins, je ne sais pas) pour creuser en quelques mois le fossé entre les générations. Trop de nouveautés, trop de retard à rattraper. On est brutalement passé d'une époque un peu "pionnière" à une autre beaucoup plus commerciale, aux profits centuplés, aux budgets colossaux. Super Mario en serviette de bain, Sonic en pantoufle, Yoshi sur des pots de yoghourt, de nouveaux héros ont envahi la vie quotidienne des petits et des grands. Que peuvent répondre les parents à leur gosse qui leur réclame des histoires à base de Ryu, de PC Kid, de Sengoku?

Là, pour le coup, ce qui était nouveau fit peur ou créa du moins une petite angoisse.

Les journalistes s'y engouffrèrent la tête la première, l'angoisse s'amplifia.

Les jeux des années 80 développaient la créativité des jeunes, ceux des années 90 les rendent violents, agressifs et incapables de discerner la réalité de leur univers ludique.

En 90, on avait déniché la preuve aux USA. Un kid volait, signait des chèques et sèchait les cours pour pouvoir jouer. On tenait le bon bout, les jeux l'avaient rendu fou, appelez-moi la presse, mon nom c'est avec un H à la fin, svp. Et puis, pas de chance, un psychanaliste fit parler l'enfant, on comprit que son père le battait, lui et sa mère. Du coup, les jeux apparaissaient comme un refuge salvateur... Un coup dans l'eau.

Au Japon, l'année suivante, on fit une expérience à grande échelle. On fit jouer 5000 jeunes enfants en les surveillant de près, grâce à quoi on apprit que 1) on se tient plus près de l'écran que quand on regarde la télé, 2) plus on joue, plus on a mal aux yeux, 3) les mouvements des yeux sont plus rapides que quand on regarde Jacques Martin, 4) au bout d'une heure, on est un peu plus fatigué qu'avant. Pas mal, hein? Un coup pour rien.

SUITE →

LA FRANCE DÉCLARE LA GUERRE AUX JEUX... (SUITE)

On entama des recherches dans un peu tous les domaines médicaux, de la salivation aux risques cardio-vasculaires. Les chercheurs américains Segal et Dietz montrèrent qu'en cours de jeu, le pouls du jeu augmentait, tout comme les pressions systolique et diastolique, la consommation d'oxygène et la dépense d'énergie. En somme, la stimulation cardio-vasculaire et l'augmentation du métabolisme de base étaient comparables en magnitude à celles d'un effort d'intensité moyenne. Pas de quoi fouetter un chat.

En France, on eut droit début 92 à un reportage d'Antenne 2 d'une grande classe. Les journalistes avaient interviewé Joypad, en nous demandant (entre autres énormités) si nous connaissions un ami, un frère ou l'ami d'un frère qui aurait quitté sa famille, son travail, son foyer pour pouvoir jouer en toute liberté. Pas question de filmer d'autres jeux que des shoot-them-up débiles ou d'enregistrer d'autres sons que des hurlements poussés par des chiens de guerre. Ils avaient même trouvé (pas chez nous, on vous rassure) un énergumène, un caractériel confessant que son doigt privé de joypad bougeait encore quelques heures après la fin du jeu. Un morceau d'anthologie!

L'affaire du Daily Sun délivra une salve d'articles du même acabit, c'était à s'arracher ce qui nous restait de cheveux (les consoles rendent chauves, oui, oui, je vous jure...). On a d'ailleurs atteint les sommets il y a peu avec un article du Figaro dévoilant les relations entre les jeux vidéo et le comportement d'Eric "HB" Schmidt, auteur de la prise d'otages dans une maternelle de Neuilly-Sur-Seine. Les enfants retenus prisonniers étaient ses points de vie, la rançon exigée était les bonus et Pasqua le boss de fin de niveau. S'inspirant des boucliers des vaisseaux de shoot'em-up, HB avait même projeté de sortir de la maternelle entouré d'enfants, histoire de ne pas prendre de pruneau dans le buffet. Au secours. Pour vendre son papier vaseux, le "journaliste" a juxtaposé deux angoisses: le danger (le ravisseur) et l'inconnu (les jeux). On ne comprenait pas bien les motivations d'HB. Et qu'est-ce qu'on ne comprend pas, en ce moment? Eurêka, les jeux vidéo, bingo!.. Navrant, non? Parce que, répondez honnêtement, qui n'a pas déjà vu à la télé le déroulement d'un hold-up?

Au début de l'année, un chercheur anglais partait lui aussi en croisade en accusant les jeux vidéo de provoquer des augmentations du taux de cholestérol. En clair, quand on joue, on n'a pas d'activité physique. Mieux, le scientifique pourfendait aussi les parents qui laissent la télé allumée et qui emmènent leurs enfants en voiture à l'école, au lieu de les laisser y aller en marchant. Le chercheur voulait ajouter que, de son temps, on avalait chaque matin une cuillère d'huile de foie de morue, on travaillait à la mine à 14 ans et que c'était excellent pour la santé, mais un container de 16 tonnes lui est tombé sur sa tête déjà bien abîmée.

On se méfie de ce qu'on ne connait pas. Et soit on en reste à cette crainte, soit on passe au stade suivant, en attaquant l'inconnu.

Ça n'est vraiment pas nouveau, toutes les générations y sont passées, avec le jazz, le rock, le disco, et, plus proches de nous, le rap, les jeux de rôle, les mangas et autres distractions hautement subversives. S'il est reconnu que la télé présente les mêmes risques potentiels (photosensibilité, programmes violents) que les jeux, il n'est toutefois plus question de l'attaquer, elle est aujourd'hui passée dans les mœurs, on ne peut raisonnablement pas songer à lui coller un autocollant suggérant aux gens fatigués de ne pas la regarder trop longtemps sans interruption...

Les jeux, c'est nouveau, alors on peut cogner et s'en donner à cœur joie.

Alors, à qui que le crime profite-t-il?

Abreuheum... Vous n'avez pas une autre question? Bon, ok, à qui ça rapporte...

D'abord, aux journalistes: que ce soit la presse écrite ou la télévision, le sujet des jeux vidéo a attiré l'attention, les papiers se sont vendus, le sensationnel a donné et a rapporté. Joypad décerne la palme d'or au mini-guide de 32 pages "savoir & faire n°1: l'invasion des jeux vidéo, comment protéger votre enfant", sorti quelques jours après le début de la campagne anti-jeux, yeah yeah.

C'est ce qu'on appelle avoir du flair, coco.

Puisqu'on parle d'opportunisme, citons aussi cette Fédération Française des Jeux Vidéo et Interactifs, sortie d'on ne sait où, qui s'est fendue d'un communiqué officiel invitant les parents à limiter chez l'enfant la durée des séances de jeu vidéo. Une fédération qui organisait par ailleurs, moyennant 250 francs par participant, un championnat dont les éliminatoires auraient dû se passer au mois de mai... Les jeux vidéo et interactifs rapportent et attirent toutes sortes de biznessmen peu scrupuleux, on aura l'occasion d'en reparler.

A qui d'autre cela profite-t-il? Aux pingouins. Eh oui, aux pingouins.

Et aussi aux politiques. Premièrement, le gouvernement donne l'impression d'avoir pris les mesures nécessaires, c'est toujours ça de pris, l'opinion publique est rassurée, il y a des gens qui s'occupent des jeux vidéo, ok, impeccable. Deuxièmement, on va pouvoir enfin contrôler les jeux. S'il s'agit aujourd'hui d'une loi ne préconisant que des recommandations, qu'en sera-t-il demain? Personne n'ignore qu'une loi, ça sert par la suite à ajouter des textes d'application. On peut aisément imaginer que, demain, la question du contenu des jeux sera mise sur le tapis. N'a-t-on pas entendu l'année dernière l'ex-président Bush s'attaquer aux jeux vidéo où il fallait lutter contre la police? Très franchement, croyez-vous que l'on tolèrera encore longtemps qu'un joueur dépense son énergie à échapper à la police ou à mener des actions de guérilla urbaine? Un jour, parce qu'il y aura un consensus sur le sujet (après une bonne petite campagne médiatique liée à un fait divers quelconque), on mettra en place une commission chargée de vérifier au nom du peuple le contenu des jeux.

Enfin, les fabricants de jeux et jouets traditionnels, ceux-là peuvent respirer. Grignoté à 40% par les jeux vidéo, le marché du jouet en France voyait son avenir de plus en plus noir (ou jaune, c'est selon). Cette loi qui vient confirmer les soupçons de Monsieur tout-le-monde, c'est une vraie bouffée d'oxygène. Si les jeux vidéo sont à risques, pourquoi en acheter alors qu'on trouve de très jolis pingouins — je vous l'avais dit — en peluche pour beaucoup moins cher qu'une bête cartouche qui va te donner de la méchante épilepsie de la mort dès que tu auras mis la main dessus.

ET MAINTENANT

Mis à part le caractère démago de la loi, elle ne devrait pas changer grand-chose dans un avenir proche: rien ne vous empêchera de jouer plusieurs heures d'affilée si ça vous chante, personne ne viendra vérifier. Après tout, des recommandations, on en a vu d'autres, on ne va pas en mourir, inutile de nous braquer. Nous avons l'âge de nous moquer des normes, non?

Par contre, l'intelligence est en droit de se braquer contre la bêtise qui a entouré l'élaboration de cette loi. Le consensus et la mobilisation contre les jeux vidéo, l'opinion française aurait pu les reporter sur des thèmes plus importants comme la crise bosniaque ou comme le chômage. Toute cette mollesse, tous ces a-priori, tous ces préjugés, toutes ces rumeurs, c'est de la nullité crasse entretenue par et pour les générations précédentes.

J'insiste, nous avons l'âge de nous moquer des normes, et, plus encore, celui d'acquérir l'esprit critique que les moyens de communication de masse tendent à faire disparaître, en cherchant à nous ingurgiter les mêmes images et les mêmes commentaires consensuels.

Enfin, nous avons un avantage, nous avons les jeux. Amusons-nous et tirons parti de ces bons moments de jeux pour être moins tristes et moins mous le reste du temps, pour être moins perméables au défaitisme de l'époque.

L'épilepsie nous va si bien.

Mic Dax.

MORTAL KOMBAT

Mortal Kombat! Ah...Mortal Kombat, le jeu qui fait partie de la grande famille des "succès arcade-baston", le jeu qui peut se prévaloir du titre de jeu le plus réaliste de l'année. Un petit mot tout d'abord à propos du jeu: vous vous demandez certainement pourquoi il est aussi bien foutu, hmmm? Et bien c'est très simple, comme le dirait John Tobias de Bally/Williams/Midway (la boîte qui a sorti MK en arcade) "Pour concevoir ce jeu, nous avons fait appel à de véritables spécialistes des arts martiaux. Des comédiens musclés se sont déguisés et leurs images ont été digitalisées. Résultat: les personnages bougent comme au cinéma, avec autant de détails(...) On a d'abord imaginé un jeu de combat avec Jean-Claude Vandamme, et c'est devenu Mortal Kombat(...). Celui-là, c'était le plus compliqué (N.DGreg: il parle ici de Gore), nous voulions qu'il soit réaliste et paraisse terrifiant avec ses quatre bras. Nous avons fait quelques croquis puis une statue en latex que nous avons animée et plan par plan digitalisée. Le résultat a été au-dessus de nos espérances." Alors, avec une réalisation pareille, et autant de soins apportés à la création de ce jeu, comment pouvez-vous être déçus, hmmm?

A moins, bien sûr, que vous n'aimiez pas le jeu d'arcade d'origine, et là on ne peut plus rien pour vous.

Le scénar du jeu est très simple: y'a un tournoi d'arts martiaux avec plein de guignols qui vont y participer, et chacun y va pour une raison précise, parfois très louche, d'autres fois plutôt tirée par les cheveux (voir Sonya). Mais qu'importe, car la réputation de Mortal Kombat tient plus à sa violence digitalisée qu'à sa ressemblance avec Tetris, qui est quasi-inexistante.

Vous vous demandez certainement si le sang, qui faisait la joie des joueurs en arcade, a été conservé? Et bien... disons à moitié! En effet, sur une console familiale, il était plutôt mal vu de voir un type digitalisé arracher la tête de son pote avec gerbes de sang et colonne vertébrale apparentes... Nos amis d'Acclaim se sont demandés s'il valait mieux évacuer l'hémoglobine ou adapter fidèlement le jeu original et risquer une interdiction aux moins de 15 ans? Cruel dilemme qui finalement se termina sur les sentiers de la censure! Bah, si vous voulez tout savoir, Kano n'arrache plus rien, Johnny Cage ne décapite plus, et Sub-zero n'est plus médecin spécialiste en colonnes vertébrales.

Au lieu de tout ça, les poings s'enfoncent dans les thorax, et le sang est gris, sans rien en plus... alors vous allez c'est faire la tronche si vous étiez habitués au jeu d'arcade. Mais ça vaut quand même la peine d'essayer ce jeu, qui sur toutes ses versions, a su conserver son fun d'origine, bouchonie en moins.

Je vous propose donc d'entrer dans l'univers de ce jeu qui aura demandé 1 an et 7 mois de développements intenses, afin d'extraire le jus de la quintessence totale de la puissance de nos consoles... et donc de les exploiter à fond.

Et puis on est des gens tellement cools, surtout moi, que je vous ai fait un dossier spécial avec les coups, les prises, les fatalités et même les bidouilles inédites qui permettent quand même de mettre du sang à l'écran!!!

GREG

Super Nintendo

MORTAL KOMBAT

J'AIME L'ORTAUGRAF ET LES JEU VIDEAUX!

Voici la page où l'on fait les présentations. Cage, Kano, Rayden... et de toutes façons vous savez lire, les noms sont sur les photos. Et si vous me dites que vous ne savez pas lire, je ne vous crois pas, et je peux me permettre puisque vous ne comprenez rien à ce qui est écrit ici.

Les moines du temple du coin aiment les beaux combats. A vous de faire fort, et avec Mortal Kombat, il y a de quoi.

MORTAL KOMBAT CONTRE SF II TURBO

Le challenge le plus attendu du mois certainement. Autant le dire net, SFII Turbo l'emporte, et cela pour une unique raison. Non pas que la cartouche de 20MB soit naturellement supérieure à celle de 16MB, mais SFII Turbo (ainsi que SFII tout court) est bien plus jouable que Mortal Kombat. Les combattants bougent avec plus d'aisance, ce qui rend le jeu beaucoup plus agréable. Bien sûr, si c'est du réalisme qu'il vous faut, Mortal Kombat et ses digits l'emportent haut la main. Il ne s'agit pas des personnages "dessin-animé" de SFII. Mais SFII l'emporte aussi du côté des prises qui sont plus nombreuses. Mortal Kombat est un soft excellent, mais il ne peut pas prétendre à détrôner le leader du genre qu'est Street Fighter II Turbo.

Une fois devant le palais, la route sera encore longue...

On l'attendait avec impatience ce Mortal Kombat. Il s'agit pourtant encore d'un beat-them-up, mais après avoir vu la version arcade hyper violente et hémoglobinesque, on était vachement motivé à la rédaction (surtout TSR, l'ami des écorchés vifs). J'ai personnellement été un peu déçu par les multiples censures que contient cette version; que voulez-vous, j'ai toujours été sensible à la poésie des coeurs arrachés à la main ! Oups ! A par ce détail, la conversion est excellente avec des sprites gigantesques, digitalisés, animés merveilleusement, comme sur l'arcade, que demande de plus le peuple ? Un Street Fighter II Turbo par exemple ? Eh oui, car là est bien le problème : Mortal Kombat est génial de maniabilité et de technique mais SF II Turbo est deux fois meilleur. Si vous êtes assez riche, prenez les deux jeux. S'il y a un choix à faire, SF II Turbo est beaucoup plus complet. Dommage pour Mortal, qui a au mois l'énorme mérite de dépayser tout en restant un beat-them-up.

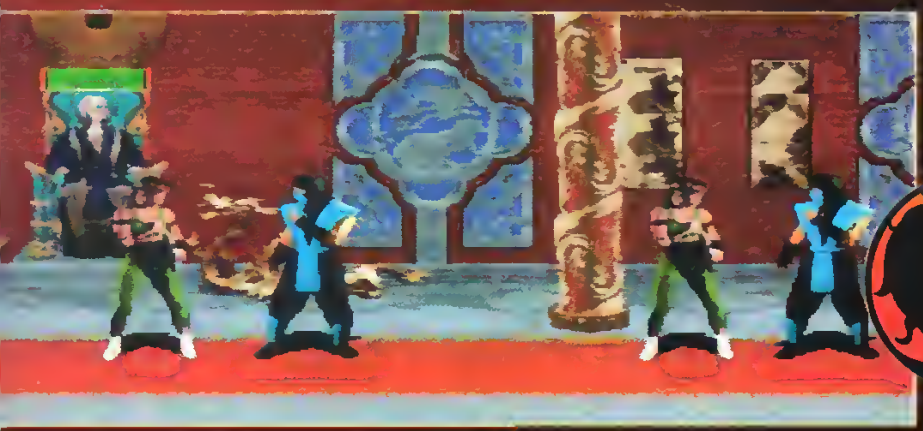
OLIVIER

Ici, on casse des briques. Du moins, on essaye, parce qu'au début, ce n'est pas toujours évident.

On pensait tous que Mortal Kombat allait battre à plate couture SFII. Eh bien ce n'est pas le cas. Les images sont fabuleuses, le jeu a une pêche d'enfer, même s'il n'y a aucune goutte de sang rouge à l'écran et que les coups vraiment gores ont été adoucis considérablement ; et les voix digit sont elles aussi super. Cependant, ce soft n'est pas aussi jouable qu'un SFII. Les prises ne s'enchaînent pas avec autant de naturel et de rapidité. Peut-être est-ce parce que le jeu fait très vrai? Quoi qu'il en soit, Mortal Kombat est un évènement, pas celui de l'année, mais celui de cette rentrée.

T.S.R.

Lorsque notre ami Sub-Zero envoie sa boule de glace (framboise SVP), elle peut lui revenir si, sans faire gaffe, il en envoie aussitôt une nouvelle. Retour à l'envoyeur! So funny!



Le grand chef veille, il sera bientôt mort.

MORTAL KOMBAT

EDITEUR • ACCLAIM
MACHINE FRANÇAISE
GENRE • MEGA-BASTON
TAILLE CARTOUCHE 16 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 8
NOMBRE DE JOUEURS 1 OU 2 (SIMULTANÉ)
CONTINUES • INFINIS

- Des images digit superbement animées.
- Des digits vocales très bonnes.
- Une réalisation générale plus que bonne.

- Une jouabilité qui laisse parfois à desirer.

17 GRAPHISMES
Des digits tout simplement parfaites.

17 ANIMATION
On oublie Pit Fighter et on regarde ce que c'est de la vraie digit parfaitement animée.

15 MANIABILITÉ
Sans doute la petite faiblesse du jeu, elle n'est que bonne.

16 SON/BRUITAGE
Les musiques sont bien, les digits très bien et les bruitages assez bien. Vous faites la moyenne.

GLOBAL 88%

Megadrive

MORTAL KOMBAT

16 MÉGAS DE KOMBAT!

Voici tous les combattants qu'il faudra affronter! Ils sont 15 en tout...

Eh non, vous ne rêvez pas! C'est bien votre double, dans une tenue de couleur différente. C'est le "Mirror Match", il faudra sortir le grand jeu face à un adversaire qui vous connaît plutôt bien!

Avant toute chose, sachez que Mortal Kombat sera compatible avec la nouvelle manette dotée de six boutons, que Sega va bientôt mettre sur le marché. A mon humble avis, ce "plus" ne sera pas de trop, compte tenu du fait qu'il est assez difficile de faire certains coups spéciaux. A part ça, le jeu fleure bon le renouveau. Même s'il est assez facile de le terminer, Mortal Kombat risque de vous "scotcher" très longtemps devant votre écran, surtout si vous jouez à deux. On a même l'impression qu'il n'est destiné qu'à cet usage. Il FAUT y jouer à deux. Je vous promets des parties endiablées et très viriles! C'est d'ailleurs la première fois sur MD, que l'on a un jeu qui soit à la fois beau, rapide, fluide et intéressant! C'est si rare de nos jours! Il est vrai aussi qu'Acclaim a mis le paquet. Et espère bien voir son rejeton faire un carton lors de sa sortie... TRAZOM

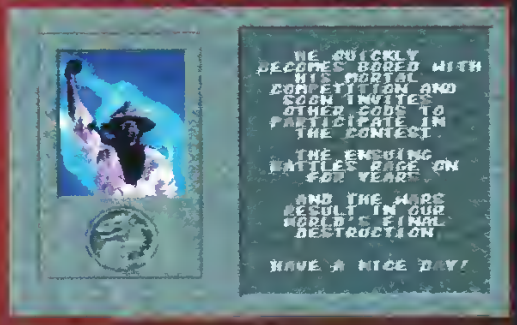
Après 3 victoires de suite, vous aurez droit à un petit "défouloir" artificiel qui, lui, ne rendra pas les coups. En dosant bien votre force, vous pourrez même briser d'un coup de main, un bloc d'acier!

Shang Tsung, le deuxième Boss est l'équivalent de Neo Geegus dans World Heroes 2 sur Neo Geo: il prend l'apparence de tous les personnages du jeu!

MORTAL KOMBAT CONTRE PIT FIGHTER

Les deux softs sont des jeux de combat qui reprennent des personnages réels, et qui ont été digitalisés. Dans Mortal Kombat (MK), les sprites sont autrement plus impressionnants que dans Pit Fighter (PF), et sont beaucoup mieux rendus graphiquement, contrairement à PF, où l'on sentait une pixelisation bâclée. Quant à l'animation, il n'y a absolument pas photo: MK est 100 fois plus réaliste que PF! De même, on est loin de faire le tour de tous les coups à exécuter, comme c'était le cas dans Pit-Fighter. Ici, on est sans cesse à en découvrir, et en plus, il s'opère d'une façon autrement plus réaliste et plus fluide que son homologue. Les 16 Mégas se font également sentir dans les digitalisations vocales et les musiques, qui écrasent littéralement son malheureux adversaire! Vous voulez vraiment que je vous donne le nom du vainqueur?!

C'est la victoire finale pour Rayden! Il vient de réaliser son rêve en battant l'organisateur du jeu: Tsang!



Du grand art, la classe mondiale, la classe internationale même ! Quelle conversion les amis ! La Megadrive revit en ce moment. Même si, comme sur SFC, le sang ne gicle pas partout (en comparaison de l'arcade), le jeu vaut le coup d'être joué et rejoué. A ce propos, un cheat mode permet de jouer avec du sang et des coeurs arrachés, si vous voyez ce que je veux dire ! Même si Street Fighter II Super Spécial Cuisine Equipée arrive bientôt, vous pouvez vous jeter sur Mortal Kombat. Pour la première fois, je me suis vraiment bien éclaté avec un jeu de combat sur Megadrive, on est loin de Fatal Fury ou Power Athlete, les deux seuls exemples de la logithèque Sega 16 bits. Les sprites sont ceux de l'arcade et leurs animations sont hyper-rapides et violentes. Les coups sont nombreux et très précis. A deux, le plaisir est total et le défoulement sans égal. J'adore cette version de 16 MB, je ne m'en lasse pas.

OLIVIER

En appuyant sur "START", vous obtenez la parade indispensable dans tout sport de combat. Sonya est, pour le coup, ravi d'avoir appris ça!

LE MEGA-SCOOP!

Vous l'aurez sans doute reconnu, mais le personnage de Goro n'est autre que notre Olivier national, digitalisé pour l'occasion! Gor-Olivier! Son secret pour finir tous les jeux: ses quatre bras!

MORTAL KOMBAT

EDITEUR • ACCLAIM
GENRE PAN-DANS-LA-TRONCHE
TAILLE CARTOUCHE • 16 MB
DIFFICULTE • FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 5
NOMBRE DE NIVEAUX • 12
NOMBRE DE JOUEURS 1 OU 2 (SIMULTANÉ)
CONTINUES • 3 A 5

- De très bonnes digitalisations...
- Plein de coups spéciaux
- Une bonne animation.
- Excellent à deux

- Trop facile quand on y joue seul!

16 GRAPHISMES
Des décors sobres mais les meilleures digitalisations que l'on ait vu depuis toujours!

16 ANIMATION
Absolument aucun ralentissement, et donc de très bonne facture.

15 MANIABILITÉ
Un petit peu dur pour exécuter certains coups spéciaux, mais une bonne moyenne pour le reste.

14 SON/BRUITAGE
Des digits vocales sympas mais peu nombreuses, et des bruitages très sanglants et bien rendus!

GLOBAL 93%

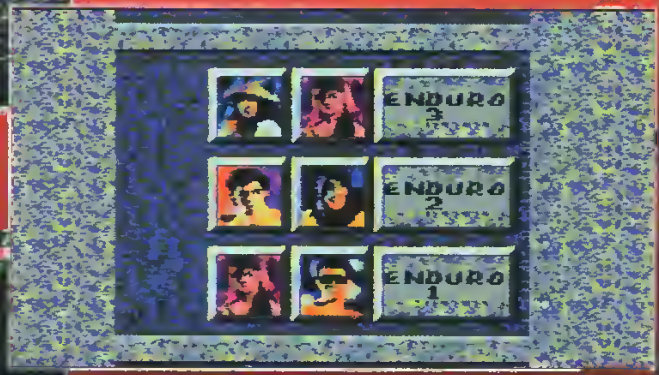
Master System

MORTAL KOMBAT

MASTER KOMBAT!

Un autre coup spécial permet à Scorpion de lancer son dard sur Sub Zero et ensuite de l'attirer vers lui pour lui raconter les nouvelles de son pays !

Mon coup normal préféré est le croché qui tue de la sorte mortelle ! Rayden doit se baisser et se relever en frappant du poing vers le haut pour donner encore plus de puissance au coup.



Les stages vous sont anoncés et vous savez d'avance les adversaires que vous devrez combattre avant l'homme aux quatre bras, le boss ultime.

Ma foi, quelle heureuse surprise que cette conversion ! Aussi inattendue que la conversion Game Boy (il fallait oser à vrai dire), elle constitue un petit miracle de programmation. Evidemment, après avoir testé les deux versions 16 bits, il est nécessaire de prendre du recul, mais pour un possesseur de Master System, l'événement est de taille. Jugez plutôt : les sprites sont gigantesques, leurs graphismes reprennent les digits originales et les animations sont fluides avec peu de clignotements (présents quand même). Seule critique : les coups spéciaux sont délicats à réussir. A un ou deux joueurs, Mortal Kombat est le premier vrai beat-them-up à la Street Fighter sur Master Sytem et il est génial. La violence inouïe de l'original est bien retranscrite et nous, on aime ça, ouaih ! OLIVER

MORTAL KOMBAT

EDITEUR • PROBE/ACCLAIM
GENRE • KESTATA!
TAILLE CARTOUCHE 4 MB
DIFFICULTE • DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE JOUEURS 1 OU 2 (SIMULTANÉ)
CONTINUES • 6

- Le meilleur Street Fighter-like sur Master System.
- Des sprites énormes, beaux et réalistes.

- Des super coups difficiles à réussir.

17 GRAPHISMES
Malgré des décors un peu sommaires, les personnages sont superbes, réalistes, digitalisés et énormes.

17 ANIMATION
Les héros du jeu sont animés comme en arcade avec une fluidité impressionnante. Quelques clignotements tout de même quelquefois.

16 MANIABILITÉ
Le point fort pour les coups normaux qui sont simples et fidèlement réalistes. Les coups spéciaux sont plus difficiles à réussir.

14 SON/BRUITAGE
Il ne faut pas s'attendre à du grand art car ce n'est pas spécialement le cas ici. Après tout, on ne joue pas à Mortal Kombat pour écouter de la bonne musique...

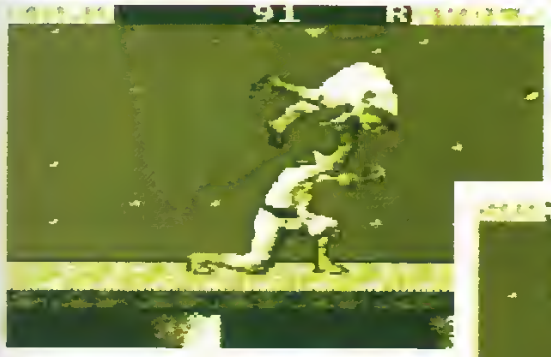
GLOBAL 82%

Game Boy

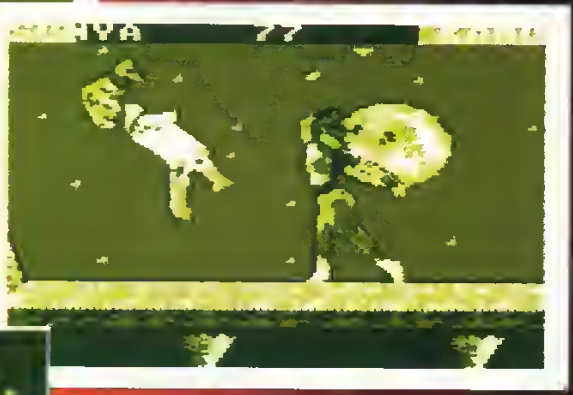
L'ARCADE EN DIRECT SUR GAME BOY!

Des coups moins précis que sur les machines 16 bits, tout en restant d'une maniabilité exemplaire avec les coups spéciaux sur deux boutons.

Admirez ces graphismes et surtout le mouvement, même s'il est difficile de se rendre compte de l'animation sur un cliché. Sachez que cette projection par dessus l'épaule est d'une fluidité et d'un réalisme rare pour une Game Boy.



Sonya en action ! Le méga coup de pring que l'on réussit en se baissant est certainement le coup le plus sympa. Cf Greg pour plus de détail dans son dossier spécial.



Goro lives : ça veut dire que l'ignoble Goro est vivant et qu'il vous attend. J'adore le travail des graphistes sur Game Boy qui ont affublé Goro de mains disproportionnées, presques plus grandes que lui.

Game Boy's not dead ! Mortal Kombat, le nouveau hit d'arcade spécial baston se devait d'être adapté à toutes les sauces et sur toutes les consoles. La Game Boy fait partie du lot. Les possesseurs de sfc vont sans doute se moquer un peu et ils auront bien tort. Les Game Boyeurs, quand à eux, seront heureux de posséder leur version de Mortal Kombat sur Game Boy. Les digits graphiques sont excellentes malgré les quatre niveaux de gris, les animations de personnages idem et le jeu reprend exactement les coups (spéciaux ou non) de la version d'arcade. Mortal Kombat est bel et bien le premier jeu de baston en mode Versus qui vaut le coup, avec Fist of the North Star (il y a différence de taille de sprites !).

OLIVIER

MORTAL KOMBAT

MORTAL KOMBAT

EDITEUR • ACCLAIM
GENRE • PAF! VLAN! BOUM! SCHLAHH!
DIFFICULTE • FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE NIVEAUX • 8
NOMBRE DE JOUEURS 1 OU 2 (SIMULTANÉ)
CONTINUES • 6

- Des personnages digitalisés et des sprites énormes.
- Une animation qui reprend bien les mouvements de l'arcade.

- Un jeu trop facile sur Game Boy.
- Une précision quelque fois un peu floue.

15 — **GRAPHISMES**
Assez exceptionnel sur Game Boy, les sprites digitalisés sont du plus bel effet. Pour les décors par contre, c'est plutôt moche.

17 — **ANIMATION**
Les sprites digitalisés sont beaux mais sont surtout superbement animés. Un réalisme rarement atteint sur Game Boy.

14 — **MANIABILITÉ**
Une bonne gestion des coups dans l'ensemble, mais quelques problèmes en ce qui concerne la précision de ceux-ci.

12 — **SON/BRUITAGE**
Ce n'est sûrement pas l'atout majeur de Mortal Kombat en général et sur Game Boy encore moins.

GLOBAL 82%

MORTAL KOMBAT
ZE DOSSIER

Of ze jeu sur all ze versions sorties, même si on a préféré mettre des photos des versions 16 bits, vu qu'elles sont plus belles. On ne vous cache pas (ah ça non, on ne vous le cache pas) que les coups s'exécutent de la même manière sur chaque machine, sinon l'adaptation ne serait pas fidèle (ah bien oui, c'est bien vrai).

Tout d'abord les basics:

Vous connaissez vous Street fighter 2, il suffisait de mettre en arrière pour parer, mais là c'est différent, il faut maintenir pressé un bouton pour que votre personnage maintenue sa garde et c'est très important car, pour la réalisation de certains coups, il faut impérativement que vous maintenez ce bouton tout en exécutant la manoeuvre, dans les fatalités par exemple... Sinon bien que vous direz que le maniement en est très simple! Ah, si, une dernière chose: les coups sont plus saccadés. Je m'explique: dans Street fighter 2 par exemple, les prises spéciales étaient exécutées par rotations du pad/le, alors qu'ici, il faut appuyer plus sèchement sur toutes les directions. Dans le cas de la fatalité de Subzero si vous glissez un peu lors de la manoeuvre, vous aurez tout simplement raté votre effet! Mais avec un peu d'entraînement, tout ça devrait bientôt rentrer dans la tête que Gero va vous arracher...

Tiens j'allais oublier, si vous voulez:

-Etre très fort sur votre Gameboy, vous maintenez appuyés les boutons A et B lors du "Power Up"

-Du sang sur votre Megadrive, vous faites A, B, A, C, A, B, B sur l'écran des règles du tournoi

-Du sang sur vos Gamegear et Master system, vous faites 2, 1, 2, bas, haut devant l'écran des règles du tournoi.

-Tuer tous vos adversaires en un seul coup sur Master System et Gamegear, vous faites sur l'écran avec Mortal Kombat écrit en rouge la manoeuvre qui suit: haut, bas, gauche, droite, 2, droite

-Transformer votre Mortal Kombat en "Mortal Kombat turbo" sur votre Megadrive, appuyez sur bas, haut, gauche, gauche, A, droite, bas lors de l'écran où les têtes des combattants défilent avec "Start" et "Options".

On est parti! Chaque joueur, chaque coup, chaque méthode:

JOHNNY CAGE

Je suis sûr que c'est Vandamme, vu qu'au départ le jeu devait le mettre en vedette...

1-GREEN FIREBALL: Arrière, avant+punch léger
Un projectile sympa et très rapide

2-SHADOW KICK: arrière, avant+kick léger
Coup très rapide qui surprend toujours l'adversaire

3-SPLITS: Parade maintenue, puis punch léger
Le célèbre écart facial de Vandamme avec manchette dans les parties de l'adversaire; ce coup est moins efficace contre Sonya, allez savoir pourquoi...

4-FATALITE
Rip their thorax off with style: Avant, avant, avant+punch fort
-Cage a enfoncé son pied tellement profondémend dans le thorax qu'il ne peut plus le sortir! Aidez-le!

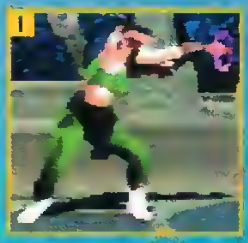
Très laide dessinée, mais très belle digitalisée. Et dire qu'elle existe vraiment!

1-FORCE WAVE: punch faible, arrière+punch faible
Un projectile sympa qui clouera votre adversaire au sol!

2-FLYING AIR PUNCH: avant, arrière+punch fort
Utilisez cette attaque uniquement en cas d'attaque venant d'en haut.

3-LEG GRAB: bas+punch leger, kick léger, et parade simultanément
Mon rêve: être pris au piège entre les jambes de Sonya!

4-FATALITE
Burning kiss of death: Faites avant, avant, arrière, arrière puis parade.
- Je vous le disais, c'est une chaude!



SONYA BLADE

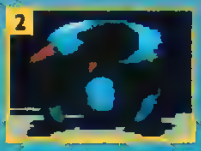
LIU KANG

Le p'tit chinois, qui me rapelle quelqu'un:
1-ORANGE FIREBALL
Avant, Avant+punch fort
C'est une boule de feu qui ne consume personne mais qui fait tout de même mal.
2-FLYING THRUST kick: Avant, Avant+kick fort
Voila un coup de pied trés rapide qui ne laisse pas à l'ennemi le temps de se relever
3-FATALITÉ
Scissor Kick and Uppercut Combo: maintenez la parade et faites un tour à 360° dans la direction du personnage avec le paddle.

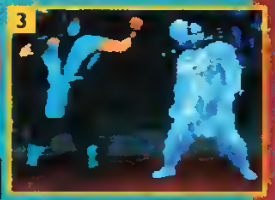
- On ne peut pas dire que ce soit tres fatal

Un mec très froid, je peux vous l'assurer
1-ICE BLAST: Bas, bas-avant, avant+punch faible
Ca ne fait pas de mal, mais laisse l'adversaire congelé et à la merci de Sub-machin

2-SLIDE Bas-arrière+parade, Punch léger et kick léger simultanément
Une glissade qui permet de passer sous un coup de pied ou un projectile
3-FATALITE
The Ice-blasted explosive body: Faites avant, bas, avant puis punch fort
- Ca a le mérite de ne pas laisser de traces de sang au sol.

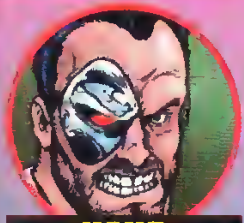


SUB-ZERO



SCORPION

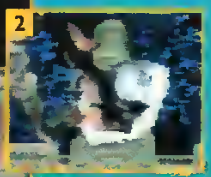
Le pauvre guigou qui revient se venger du méchant qui l'a tué. Pompé sur Hamlet tout ça!
1-SPEAR AND CORD. Arrière, arrière+punch léger
A la pêche aux moules, moules, moules!
2-TELEPORT PUNCH Bas, bas-avant, avant+punch fort
Le coup le plus surprenant du jeu... presque imparable!
3-FATALITE
Bad breath fire death: Maintenez la parade et faites haut, haut.
-A force de manger du piment en buvant de la Tequila! Sacrés mexicains!



KANO

Le Terminator du jeu, un genre de Guerrier/grille pain
1-HEAD SMASH au corps-à-corps, Punch fort
Un coup de tête en métal, ça fait mal, un peu comme un fer à repasser
2-ROLL. Maintenir la parade et faire un tour à 360° dans le sens de l'adversaire.
J'ai déja vu ça quelque part... Street quoi?
3-KNIFE THROW Maintenir la parade et faire avant-arrière
Il jette des couteaux,

mais là, il touche... heho, on est pas au cirque!
4-FATALITE
Tear their hearts from their chests: bas, bas-avant, avant+punch léger
-Le type d'en face a du avaler sa montre, il va la rechercher avec la main!



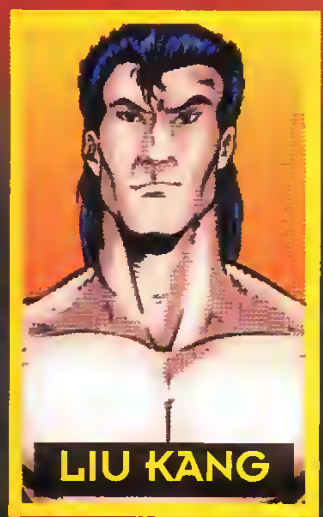
Un dieu qui vient se distraire au dépend des humains.
1-LIGHTNING:
Bas, Bas-avant, Avant+punch faible
Le coup spécial à distance type "EDF"
2-TELEPORT: Bas, puis Haut rapidement.
Comment surprendre son adversaire en coulant sous ses pieds
3-TORPEDO Arriére, Arriére, Avant.
C'est sur, il vous étreint car il vous aime...broyé
4-FATALITE
Lightning Strike Overload: Avant, Avant, Arrière, Arrière, Arrière+Punch fort.
Son adversaire pensant qu'on ne mourrait pas, Rayden l'a mis au courant.

RAYDEN

GORO

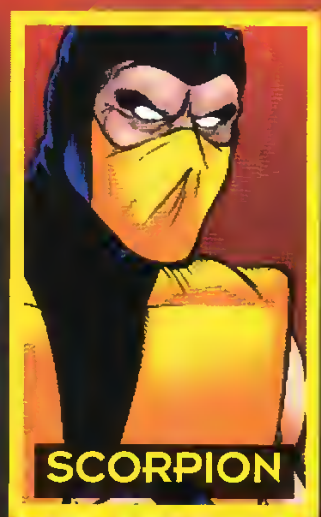
Véritable identité: Homme-dragon
Age: 2000 ans
Taille: 2,5 mètres
Poids: 242 kilos
Cheveux: noirs
Yeux: rouges
Statut: prince de Kuatun (?) vivant sur Terre
Lieu de naissance: Kuatun (re-?), sé planète ou système de Shokan (Ki-le-?)
Activité: prince de Kuatun (oui, on sait) ? Chef suprême des armés de Shokan (!) Homme-dragon, ce crétin à couchisseur a 9 ans d'avance à Fatality que de venir massacrer de pauvres humains qui souvent une fois arrivés à l'environnement, en vue de gagner le tournoi... ce m'étonne tant! Il a même pas sa carte de séjour!

Et bien voila, le dossier est fini, j'espère juste qu'il vous aura plu, et dans ce cas-là, ben on continue, té pouchère!
Et puis on va quand même vous le classement des lutteurs qui ont participé à ce dossier/tournoi :
Medaille de bronze: Sage, Karateka mystique. Médaille d'argent: Linos, le Ninja-artiste. Medaille d'or: Greg, mercenaire du Paddle.



LIU KANG

Age: 24 ans
Taille: 1, 55 mètre
Poids: 84 kilos
Cheveux: noirs
Yeux: marrons
Statut: citoyen de la république populaire de Chine
Né: dans la province d'Honan en Chine
Activité: moine Shaolin, marin
En fait lui c'est le type très cool qui vient juste montrer de quoi les élèves de Shaolin sont capables



SCORPION

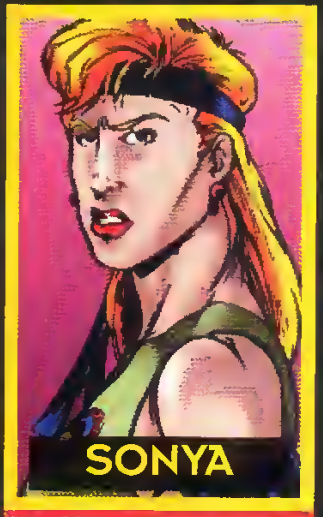
Véritable identité: inconnue
Age: 32 ans
Taille: 1,88 mètre
Poids: 95 kilos
Cheveux: blonds
Yeux: indescriptibles
Statut: réincarnation
Né: bon en fait, on n'en sait rien
Activité: la vengeance
Voilà un mec plutôt zarbi, puisqu'en fait il est complètement mort, assassiné par Sub-zero..

JOHNNY

Véritable identité: John Carlton (hum, Vandamme?)
Age: 26 ans
Taille: 1,85 mètre
Poids: 91 kilos
Cheveux: bruns
Yeux: bleus
Statut: citoyen des Etats-unis
Né: à Venice, en Californie
Activité: acteur
Lui c'est le Vandamme de service qui a envie de redorer son blason après quelques navets cinématographiques.

SUB ZERO

Véritable identité: totalement inconnue et même plus
Age: 32 ans
Taille: 1, 88 mètre
Poids: 95 kilos
Cheveux: Noirs
Yeux: marrons
Statut: aucun. Habite en Chine
Né: on ne sait pas où
Activité: Membre à vie d'un clan de Ninja assassins
Son uniforme nous indique qu'il est de la secte Lin Kuei, spécialisée dans les meurtres



SONYA

Age: 26 ans
Taille: 1, 55 mètre
Poids: 63 kilos
Cheveux: blonds
Yeux: bleus
Statut: citoyenne des Etats-unis
Née: à Austin, dans le Texas
Activité: lieutenant dans un commando
Sonya n'a vraiment pas de chance... non contente d'avoir une sale tête, v'la en plus que son commando entier a été enlevé par Kano.

RAYDEN

Véritable identité: on ne sait pas
Age: éternel
Taille: 2, 13 mètres
Poids: 158 kilos
Cheveux: noirs
Yeux: à reflets électriques
Statut: inconnu et ignoré
Lieu de naissance: les cieux célestes du ciel
Activité: démon du tonnerre
Celui là, c'est la divinité qui s'em...bête et qui n'a rien d'autre à faire que de se frit-ter avec des humains.

KANO

Véritable identité:
mec trafiqué en métal
Age: 35 ans
Taille:1, 82 mètre
Poids: 92 kilos
Cheveux: noirs
Yeux: l'un marron et l'autre métallique avec infra-rouge, un peu comme Terminator.
Statut: exilé au Japon, criminel recherché dans 35 pays
Lieu de naissance: inconnu
Activité: membre criminel de l'Organisation du Dragon Noir

MORTAL KOMBAT

Super Famicom

DANS LE CIRQUE AVEC LES SINGES (SAUF SENNA!).

Ah! pilote de Formule 1, le rêve! Eh non, c'est désormais la réalité. Certes, vous commencez dans une petite écurie (Jordan), mais tous les espoirs vous sont permis pour accéder au Panthéon des pilotes. Mais non, pas dans le cimetière, sur le Podium! Avec les bons réglages et le bon choix de pneus, partez à la conquête de la pole-position! Quoi, 14 ème temps! Allez, ce n'est pas très grave, encore 20 minutes d'essais. Et n'oubliez pas la formule: "Chi va piano va sano"!

Dans les stands, tous les réglages sont permis. A vous de choisir les bonnes options en vue de la course. Eh oui, maintenant, savoir piloter une F1 ne suffit plus...

Sous la pluie, on sent vraiment les trajectoires devenir de plus en plus tendues. Je sens que la sortie de route est proche!PHOTO 003: Sous le Soleil du Brésil, c'est quand même plus agréable, non?

SUPER F1 CIRCUS II

Voici toutes les écuries que vous pourrez choisir en mode "free run". Elles sont toutes là, de la Mc Laren à la Ligier...

C'est le départ tant attendu. Seules 16 voitures qualifiées seront au départ. C'est suffisant pour créer un gros bo...

SUPER F1 CIRCUS II

EDITEUR	NICHIBUTSU
GENRE	COURSE F1
MACHINE	JAPONAISE
TAILLE CARTOUCHE	12 MB
DIFFICULTE	DIFFICILE
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAU DE DIFFICULTE	1
CONTINUE	SAUVEGARDE

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

- Le mode 7 en action!
- Tous les vrais noms des pilotes
- La vue de 3/4 haut.
- Une bonne animation.

- Pas de Senna!!

17 GRAPHISMES
De superbes décors en mode 7 et une excellente finition globale.

17 ANIMATION
Pas de problème majeur, sauf lorsqu'il y a du peuple à l'écran, mais c'est imperceptible et rare.

18 MANIABILITE
Ca file à vive allure entre nos petites menottes. En outre, il y a une aide!

17 SON/BRUITAGE
Les meilleurs que l'on ait entendus jusqu'à maintenant!

GLOBAL 88%

BORN TO BE WHIILDEUH !

Même si Trazom s'en défend, nous le savons tous, nous les grands malades : lorsqu'un homme est au volant d'une voiture, il ne se contrôle plus vraiment. La bave aux lèvres, il traite tous ses congénères automobilistes de noms d'oiseaux et se conduit comme le plus odieux des pires caractériels. C'est pour cela d'ailleurs que TSR ne prend que le métro, on évite ainsi une boucherie nationale... Rock'n'roll racing est, à ce propos, le jeu de simulation de violence automobile par excellence. Il permet d'extérioriser et de canaliser ses pulsions en conduisant des petits bolides blindés tout droit échappés d'un film de Mad Max. Dans ce jeu de course à quatre (un ou deux buggy contrôlés par des joueurs et des les deux autres par la machine), tout est possible et vous pourrez larguer des mines, tirer sur vos adversaires au mieux, les défoncer dans les virages. Sur des musiques infernales et dans des décors apocalyptiques vous devrez gagner en trois tours les dix courses de chaque monde et constamment customiser votre bolide du futur Destroy !

Attention aux super-sauts au-dessus du vide (en l'occurrence la mer), prenez votre élan de loin.

De nouveaux véhicules plus rapides et aux formes plus aérodynamiques ont été achetés. Dans un déluge de flammes, les turbo ont été allumés et la vitesse s'est considérablement accrue. Remarquer au passage la carcasse en contrebas de la falaise.

ROCK'N'R RACIN

ROCK'N'ROLL RACING CONTRE RPM RACING

RPM Racing (du même éditeur) était testé dans Joypad N°8 et Destroy et TSR n'étaient pas vraiment d'accord sur la valeur du jeu. Je les mets définitivement d'accord aujourd'hui : RPM est complètement nul ! Il l'était déjà à l'époque, mais quand on le compare à son frère de sang, Rock'n'roll Racing, on tombe de haut. Les graphismes sont quinze fois plus riches et colorés, les sons sont sans commune mesure mais surtout, la maniabilité et le plaisir de jeu ont été complètement revus. Même si le principe est rigoureusement le même (écran splité à deux joueurs, vue 3D iso), Interplay a bien fait de nous produire une nouvelle version, quelle éclate à deux joueurs! On n'hésite pas une seconde et on choisit Rock'n'racing pour la beauté, la violence et le plaisir ludique intense.

Des décors à la Alien sont le théâtre d'un formidable jeu de massacre à base de tirs bonus. La voiture orange tire dans le vide (double tir vert normal) alors que la rouge lui envoie des missiles à têtes chercheuses.

Les Hells ont enfin leur jeux, le jeux graisseux par excellence. Les décors sont apocalyptiques et l'ambiance complètement déjantée. Quand à la musique, ouh là ! Laissez-moi vous présenter la bande son, un vrai déluge de décibels : Ozzy Osbourne (Paranoïd), Deep Purple (Higway Star), Steppenwolf (Born to be Wild), ça calme ! Des digits vocales et des bruitages de folie rajoutent encore de l'ambiance. Les graphismes sont bons et les circuits assez variés pour vous éclater pendant longtemps. Enfin, le système de jeu est loin d'être bête puisque vous pouvez améliorer l'équipement de votre bolide au fur et à mesure. A deux simultanément, le plaisir devient intense et j'ai rarement autant rigolé à deux joueurs. Quand à la maniabilité, elle est à la portée de n'importe quel idiot du village qui jouerait les yeux bandés ! Achetez Rock'n'roll Racing les yeux fermés. OLIVIER

C'est bien joli de tirer sur ses petits copains, mais il faut aussi faire attention à ne pas se faire rentrer dedans, n'est-ce-pas le conducteur orange ?

Lorsqu'un accident arrive, le pilote est éjecté et vous pouvez même le distinguer dans les airs. Bonjour le vol plané.

LE JEU A DEUX SIMULTANEMENT. Lorsque vous jouez à deux joueurs, l'écran se divise en deux parties montrant la partie du circuit où se trouve chacun des joueurs.

Le délire, man, tout simplement le délire! Ce jeu de bagnoles est complètement anachronique et original à la fois. Il ne faut pas que vous vous attendiez à faire des virages ultra-précis à la manière des pilotes de F1. Certainement pas! Ici, c'est bourrin et compagnie, on fonce dans le tas, on se rentre dedans sans aucune attence! Les musiques, man, les musiques, et les digits vocales sont tout bonnement sublimes. C'est d'ailleurs ce qui donne un punch supplémentaire, si c'était nécessaire, à cette cartouche qui ne manquera pas de vous séduire. Après une partie, il vous sera vraiment difficile de vous en détacher. Seul Top Rank Tennis sur Game Boy peut éventuellement vous arracher à vos courses de foul Ou à la rigueur une balle dans la tête, mais je ne vous le souhaite pas! Rock n' Roll Racing, encore une fois par l'intermédiaire d'Interplay, et après le génialissime The Lost Vikings, innove une fois encore, et prouve tout leur savoir faire, à la face du monde. Un incontournable! TRAZOM

ROCK'N'ROLL RACING

EDITEUR · INTERPLAY
MACHINE · AMERICAINE
GENRE · COURSE DE VOITURE
TAILLE CARTOUCHE 8 MB
DIFFICULTE · MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE · 3
NOMBRE DE JOUEURS · 1 OU 2
CONTINUES
PASSWORDS

- Du hard rock 8
- Un jeu à deux excellent
- Un nombre de circuit fabuleux
- Des graphismes super

- Il faut aimer les petites bagnoles

16 GRAPHISMES
Les décors sont variés et terriblement réalistes. Les bolides sont superbes avec des reflets. Les décors sont relativement variés.

16 ANIMATION
Ca bouge dans tous les sens ! Même lorsque l'écran se divise en deux, on ne voit aucune différence.

17 MANIABILITÉ
Ce genre de course en 3D isométrique est souvent déroutante. Rock'n'roll racing arrive à contrôler les petits bolides, alors...

19 SON/BRUITAGE
Les musiques sont excellentissimes et reprennent des thèmes très rock. L'ambiance mad-max est bien rendue et les bruitages dements.

GLOBAL
SEUL / A DEUX
82/89 %

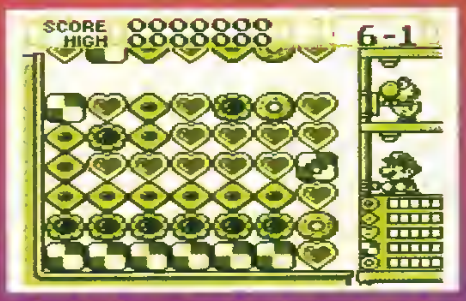
Game Boy

YOSHI'S COOKIE

L'ENTARTEUR S'ATTAQUE A MARIO

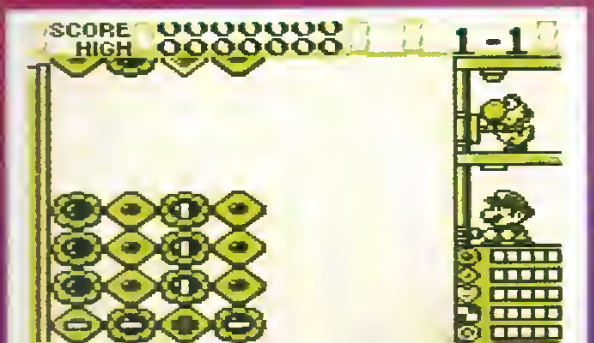
Fini de libérer des princesses qui ressemblent à des mercaries, de retrouver des objets à l'autre bout du monde ou encore de détruire les forces du mal, cette fois, c'est une histoire de gâteaux. Oui, oui, j'ai bien dit : gâteaux. En l'occurrence, il s'agit ici de cookies, ces délicieux petits biscuits américains qui ont permi à une certaine marque de faire une pub complètement délirante. Le but de la manœuvre est ici bien simple, du moins en apparence. Il vous faut, en déplaçant les formes qui apparaissent à l'écran à la mode Tétris, former des lignes ou encore des colonnes avec des gâteaux identiques, les cœurs avec les cœurs, et les gâteaux au chocolat avec les gâteaux au chocolat. On ne mélange pas les torchons et les serviettes! Une fois la ligne formée, celle-ci disparaît, vous donne des points et laisse la place à d'autres gâteaux. A deux joueurs, non seulement il faut faire des lignes, mais il faut aussi aller plus vite que l'adversaire! Sur ce, bon appétit!

Et encore un nouveau jeu à la Tetris made in Nintendo, hop là ! Je ne me plains pas à chaque arrivée de ce genre de jeu car j'en suis friand. Je peux par contre comprendre que vous ne vous jetiez pas dessus si vous possédez déjà Tetris ou Dr Mario (voir même Mario & Yoshi). Il n'en reste pas moins que la réalisation sur Game Boy est excellente, rien à redire, à part le fait que l'on ne retrouve pas l'option Puzzle des grandes sœurs Nintendo. Le mode Versus à deux joueurs est un modèle du genre et l'on en vient vite à se taper dessus de rage ! En mode un joueur, la maniabilité est parfaite mais je vous préviens, il faudra s'habituer aux tactiques car le jeu est plus difficile que Tetris. La difficulté est de toutes manières très bien dosée avec des niveaux faciles pour commencer. Yoshi's Cookie est un très bon jeu de réflexes. OLIVIER



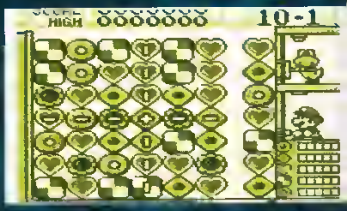
Pour faire disparaître une ligne de six cookies en dernier, il suffit de descendre celui du haut complètement en bas. Dépêchez-vous !

Faites coulisser la ligne du bas vers la droite (ou la gauche, ça revient au même) et vous verrez tous les cookies disparaître.



YOSHI'S COOKIE

EDITEUR • NINTENDO
GENRE • REFLEXION/ACTION
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE JOUEURS • 1 OU 2
CONTINUES INFINIS



+ Une excellente réalisation sur Game Boy.
+ Un jeu à deux jéroniaque.

- Encore un Tetris-like

14 GRAPHISMES
Les jeux de ce genre ne proposent pas de graphismes démentiels. Simples, mais réussis.

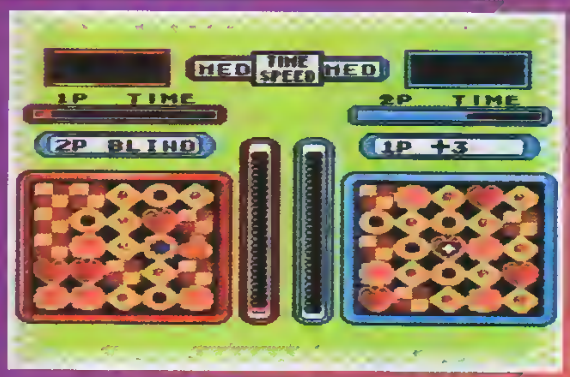
13 ANIMATION
Là aussi, pas d'effets spéciaux ni de scrollings différentiels, le type de jeu ne s'y prête pas.

16 MANIABILITÉ
Le contrôle du jeu se fait sans problèmes. Mais cette fois, il faudra quelque peu s'habituer au maniement du jeu.

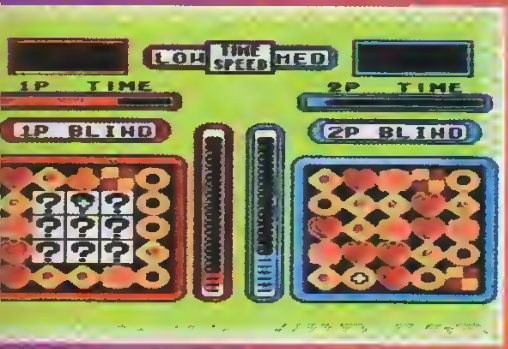
15 SON/BRUITAGE
Trois thèmes réussis, mais prenants à la longue. Pourquoi n'avoir pas inclus davantage de musiques ?

GLOBAL 82%

Nintendo

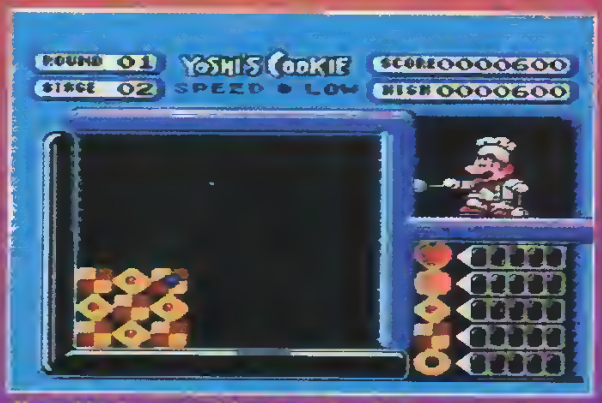


La version deux joueurs est tout simplement géniale, ce n'est pas AHL qui dira le contraire. Non seulement, vous jouez contre le temps, mais vous jouez aussi contre l'adversaire, puisqu'il faut réussir à terminer un nombre donné de lignes avant l'autre!



Ou comment faire pas blagueur rigolote à l'autre joueur! Vous pouvez cacher une partie de son écran, lui mélanger ses pièces, lui retirer des lignes... Mais attention, vous pourrez aussi, si vous n'y prenez pas garde, vous retrouver sur le dos ces blocques qui roulent! C'est subtilement drôle! C'est ça Yoshi's Cookie, du Shakespeare au jeu vidéo!

Le but du jeu? Réaliser des lignes horizontales ou verticales de quatre signes identiques. Les têtes de Yoshi en alignant donnent des résultats bien spéciaux, alors que les autres lignes se contentent de disparaître et de vous rapporter des points!



Vous voici maintenant seul dans cette galère d'où vous ne ressortirez pas sans peine. Si le tout début est d'une décontractante facilité, la suite n'est pas aussi simple, et l'on en vient très vite à paniquer complètement!

On ne peut pas dire que cette rentrée 93 soit pauvre en jeux. Bien au contraire! Après Mario et Yoshi, déjà variante de Tétris, revoici Yoshi. Bien moins ridicule que dans son safari sur SFC, et toujours dans une variante de l'éternel et génialissime jeu de l'Est, j'ai nommé, Tétris. Malgré un concept très simple (des lignes de quatre symboles verticales ou horizontales), Yoshi's Cookies est une petite merveille, surtout lorsqu'on y joue à deux. Je règle tout de suite la question du jeu seul qui, bien que sympa, est trop simple dans son principe, et un peu lassant à la longue. A deux, c'est une tout autre histoire, surtout que chaque joueur peut, grâce à ses bonus Yoshi agir sur la partie de l'autre. Ces courses contre la montre pour réaliser quelques lignes deviennent alors des challenges homériques où il faut savoir se retenir pour ne pas hurler de désespoir et abattre dans la seconde votre adversaire qui vient de vous mettre un Panic ou un Blind dans la vue! Une réussite qui nous rappelle que la petite Bhits est toujours en vie, et bien en vie. T.S.R.

YOSHI'S COOKIE

EDITEUR • NINTENDO
GENRE • REFLEXION/ADRESSE
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE JOUEURS • 1 OU 2 (SIMULTANEMENT)
CONTINUES INFINIS

- Un jeu intelligent à la Tétris.
- Génial à deux joueurs!

- Une variante de plus de Tétris...

GRAPHISMES 11
Circulez! Y'a rien à voir!

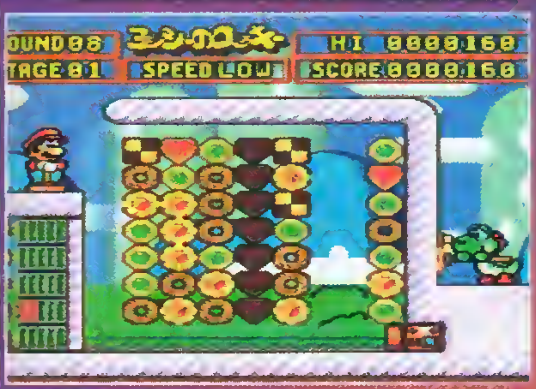
ANIMATION NS
-

MANIABILITE 19
C'est simple, c'est beau, c'est Yoshi's Cookies.

SON/BRUITAGE 12
Une bande son d'ambiance qui se fait vite oublier. Des bruitages qui font sursauter un maximum!

GLOBAL SEUL/A DEUX
66/83%

Super Famicom



Dans "Action Game", le but est évidemment de faire le maximum de lignes possible. Avec n'importe quelle figurine, certes, mais utilisez aussi Yoshi à bon escient!

Le mode "Versus" est extrêmement chaud par moments. Il faut voir Alain et TSR s'en balancer plein les gueules pour comprendre qu'on ne peut mettre cette cartouche entre toutes les mains... sous peine de schems de ménage!

Quel que soit le jeu qui mette en avant Mario et ses acolytes (Yoshi par exemple!), on obtient toujours un bon résultat. C'est un peu normal, Nintendo ne laisse pas faire n'importe quoi à ses mascottes et ses héros. On connaissait Mario et Yoshi ainsi que Docteur Mario, voilà donc un troisième "Tetris" qui vient grossir la collection des casse-têtes. Le résultat est fort satisfaisant avec des degrés de difficulté divers et un intérêt total quelle que soit la variante que l'on choisisse, que l'on joue seul ou à deux. Même si c'est très sobre dans la réalisation, ce qui est tout à fait normal pour un jeu de ce genre, les musiques et les bruitages qui vous accompagnent sont également dans le ton pur et dur des Mario. Histoire, peut-être, de ne pas être dépaysé! En tout cas, cogiteurs de tous poils, ne vous privez pas.

TRAZOM

YOSHI'S COOKIE

EDITEUR	BULLET PROOF SOFTWARE
GENRE	TETRIS
MACHINE	JAPONAISE
DIFFICULTE	MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE	3
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
NOMBRE DE NIVEAUX	190
CONTINUES	INFINIS

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

- Une excellente maniabilité.
- De belles musiques.
- Un nouveau jeu prise de tête!

- Pour les fans.

15 **GRAPHISMES**
C'est très mignon et très simple à la fois.

15 **ANIMATION**
On ne peut pas vraiment parler d'animation, mais les "cookies" bougent facilement dans la case.

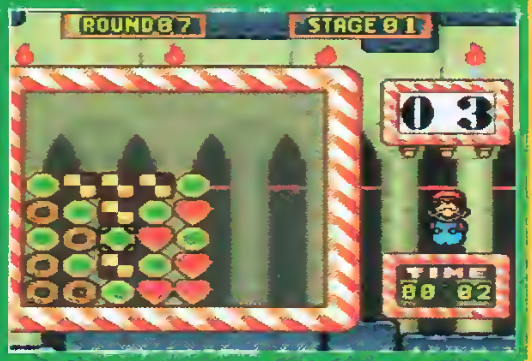
17 **MANIABILITÉ**
Elle est parfaite pour un jeu qui en demande d'ailleurs beaucoup!

15 **SON/BRUITAGE**
Très symas eux aussi, on plonge totalement dans l'ambiance!

GLOBAL 80%

LE MODE PUZZLE

Au gré de votre progression, vous découvrez derrière chaque case un paysage "Marielien". Dans ce mode, vous n'avez droit qu'à quelques coups seulement pour que chaque cookie disparaisse. Par moment, c'est presque les Echecs!



Megadrive

Si vous voulez revoir les actions les plus fantaaastiques, c'est simple, un petit Replay.

AH BON, C'EST TRUQUE LE FOOT?

Ultimate Soccer propose tout d'abord des tonnes d'options, avec possibilité de choisir son terrain, le temps qu'il fera, la nature du terrain (dur, humide, etc...), les nouvelles règles ou pas, bref, beaucoup de choses qui tournent autour du ballon rond. Ah bon, sans blague? Si vous ne faites pas de match amical contre la console ou un autre humain, vous pourrez toujours vous rabattre sur l'une des trois compétitions qui sont proposées: en ligue, championnat ou coupe. Evidemment, vous disposez d'un panel d'équipes (50 au total) de tous les pays et de tous les continents (sauf l'Antarctique!). Chacune d'elle possédant ses propres caractéristiques. Allez, matchez bien!

Ultimate SOCCER

Depuis longtemps, on attend un foot potable sur Megadrive. Il semble bien que Ultimate Soccer soit enfin celui-là. Oh, bien sûr, c'est loin d'être un chef-d'oeuvre, mais quand on le compare à European Club Soccer ou encore à Kick Off, croyez-moi, il n'y a pas photo. C'est vrai que ce n'était pas dur de faire mieux, mais tout de même. Ultimate propose tellement d'options, tellement d'innovations (notamment en matière de scrolling de terrain) qu'il est peut-être bon d'en parler plus que de coutume pour un foot. Et encore une fois, c'est à deux que le fun est le plus total. Fanas de foot, qui n'avez rien à vous mettre sous la dent, votre heure est peut-être arrivée!

TRAZOM

Regardez donc ces tonnes d'options avec Sonic qui fait le zouave!

Le foot en salle avec 6 joueurs seulement. Ca rebondit sur les murs et c'est très spectaculaire.

Le penalty est la sanction suprême, mais il peut aussi être un bon amusement.

ULTIMATE SOCCER

EDITEUR • SEGA
MEGADRIVE FRANÇAISE
GENRE • FOOTBALL
TAILLE CARTOUCHE • 8 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE JOUEURS 1 OU 2
CONTINUES • INFINIS

- Le meilleur foot sur Megadrive!
- Des tonnes d'options.
- Très réaliste.
- La fonction magnétoscope.

- Un peu saccadé.
- Dur de marquer.

GRAPHISMES 14
C'est pas du Michel-Ange, mais les sprites des personnages sont potables.

ANIMATION 15
Elle est réglable, mais dans le meilleur des cas, elle est quand même rapide.

MANIABILITE 15
C'est réglable aussi, et c'est très pratique.

SON/BRUITAGE 15
De très bonnes musiques, et des sons moyens.

GLOBAL 82%

BEAT The ★ BEST

LUDI SPORT

LE BUTEUR

LICENSED BY Nintendo

Eric Cantona

FOOTBA CHALLEN

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

ET C'EST PARTI...

Sur Les coups de pied arrêtés, visualise les trajectoires de la balle, grâce à ta manette. Le pénalty est discutable ! Ce but est réellement extraordinaire... n' hésite pas à revivre l'action au ralenti !
Un grand nombre de sprites à l'écran et une vue de trois quart arrière du stade confèrent un réalisme étonnant à l'action.

GAME BOY

SOS LUDI 16 (1) 48 70 20 43

36.15 LUDI GAMES

LUDI GAMES

Nintendo®

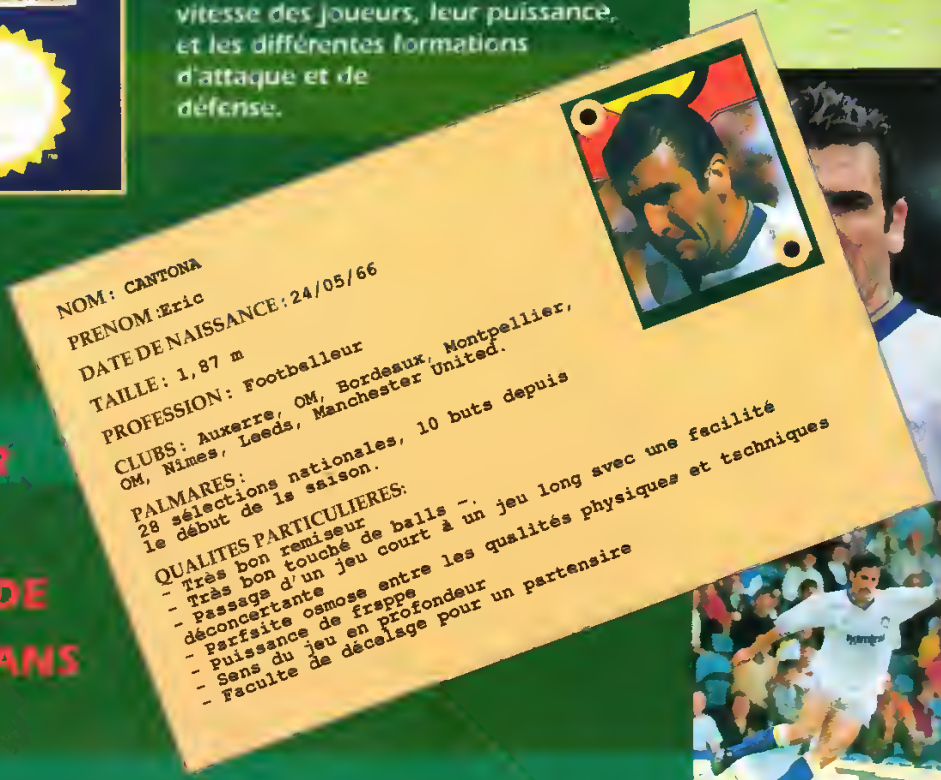
NINTENDO, The NINTENDO logo and other marks designated as "TM" are trademarks of NINTENDO.

C'EST TOI !

COMMANDE TON SUPER TEE-SHIRT ERIC CANTONA
(VOIR À L' INTERIEUR DE LA BOITE)

OPTIONS ET CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES :

- Choisis une équipe parmi 64.
- Joue en match amical, en championnat international, en salle ou à l'extérieur.
- Définis la stratégie de ton équipe, la vitesse des joueurs, leur puissance, et les différentes formations d'attaque et de défense.



SPECTACULAIRE, MANIABLE, RAPIDE ET TRES PERFORMANT. POUR TOUS LES INCONDITIONNELS DE FOOTBALL ET LES FANS DE CANTONA !

OU, COMMENT SE METTRE LES NERFS EN PELOTES...

Après Sonic et Cool Spot qui filaient dans tous les sens aussi vite que le Concorde, mais pour bien moins cher, c'est au tour de Bubsy de nous faire la démonstration du siècle. Une fois encore, ça va aller très vite sur votre Megadrive! Après un hérisson bleu et une capsule de bouteille, c'est au tour d'un chat de nous en faire voir de toutes les couleurs. couleurs de quoi? me direz-vous, eh bien de pelotes de laine. Comme Gor-Olivier vous l'a déjà expliqué dans le dernier numéro de Joypad, un chat, animal espiègle par nature, ça aime disséquer les souris, tout comme jouer avec des pelotes de laine. C'est pourquoi, à travers cette masse de différents niveaux, Bubsy va faire griffe basse sur des tonnes de pelotes de laine avec lesquelles on aurait pu faire des pulls pour les petits Ethiopiens, ce qui serait complètement débile, car un pull, ça ne se mange pas jusqu'à preuve du contraire (j'attends les preuves). Bref, cela pour dire que Bubsy va vivre des aventures incroyables et renversantes dans le seul but de récupérer des pelottes de laine! Et dans des décors fantastiques, avec des effets visuels à la George Lucas et toute l'action d'un film avec Schwarzy; Bubsy va décoiffer sec!

Un voyage en train, une fois arrivé dans la fête foraine! C'est sympa, et d'autres manèges vous attendent encore.

BUBSY IN C

ENCOURNTERS OF THE FURRED KIND

CHALLENGE BUBSY CONTRE COOL SPOT

Deux "hits" dans le genre plates-formes, Accolade contre Virgin. Première constatation, et pas la peine d'ouvrir les yeux pour ça, Cool Spot possède une bande son meilleure. Bubsy n'est pas mauvais, bien loin de là, mais Cool Spot, ça devient la grande classe. Du côté de l'animation, il n'y a pas à s'en plaindre. Cool Spot assure un max pour la fluidité alors que Bubsy est surprenant par sa rapidité et ses "effets renversants" lors du retournement d'écran. La durée de vie de ces deux softs est approximativement équivalente, même si l'on peut sans peine donner un petit avantage à Bubsy qui possède plus de niveaux. Deux softs excellents entre lequels il est difficile de faire un choix, et surtout lorsque l'on sait qu'arrivent Jungle Book et Alladin! Accordons tout de même un petit avantage à Cool Spot qui, d'un strict point de vue technique est véritablement étonnant.

Si vous ne jouez pas, Bubsy s'impatiente et frappe sur l'écran pour vous rappeler à l'ordre!

BUBSY IN CLAWS ENCOUNTERS OF FURRED KIND

EDITEUR	ACCOLADE
MACHINE	FRANCAISE
GENRE	PLATES-FORMES
TAILLE CARTOUCHE	16 MB
DIFFICULTE	MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE	1
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2 (SUCCESSIVEMENT)
CONTINUES	PASSWORDS

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

- Une animation très rapide.
- Un assez bon niveau de difficulté.
- Des effets visuels!
- Des scènes très drôles.

- Rien à dire.

16 GRAPHISMES — Des décors aussi étranges que réussis.

18 ANIMATION — Rapide, rapide, rapide...

18 MANIABILITÉ — Bubsy est un chat docile, c'est probablement le seul.

17 SON/BRUITAGE — Des musiques et des bruitages bien faits.

GLOBAL 83%

AWS

1993 sera sans doute pour Megadrive l'année des jeux de plates-formes. Après Mic et Mac, Cool Spot, et Bubsy, arriveront bientôt le Livre de la Jungle et Alladin! Dur de faire son choix, et même si on ne les teste pas par anticipation, on sait d'ores et déjà qu'Alladin sera le "hit" de l'année sur les 16bits. Quant à Bubsy, c'est un jeu de plates-formes hyper rapide, drôle, original sur certains points... En outre il inclut des graphismes et des musiques super sympas, bref, de quoi transformer ce chat tapageur en mascotte d'Accolade. On se doute que l'animal fétiche d'une société ne pouvait pas être mauvais. En conclusion, Bubsy fait partie de ces jeux avec lesquels c'est l'éclate totale, même si l'on peut s'en lasser à la longue. Avec une durée de vie plus qu'honnête, il vaut la peine d'être adopté, l'animal... T.S.R.

Encore un jeu style Sonic sur Megadrive. Même si au départ, j'étais assez réticent quant à son intérêt, il se trouve que je me suis rétracté par la suite. Pour achever d'être définitivement convaincu après de longues minutes de jeu. Oh bien sûr, il ne faut pas exagérer, ce n'est pas le chef-d'oeuvre des chefs-d'oeuvre, mais il se place quand même parmi les tous meilleurs jeux de plates-formes sur cette console. Le problème, c'est que l'originalité semble partie en vacances! On ne fait qu'avancer comme un forcené pour atteindre la sortie. En fait, c'est bourrin. Mais heureusement, les multiples mimiques du héros rattrapent un peu l'ensemble. Une cartouche qui vaut qu'on s'y attarde quand même! TRAZOM

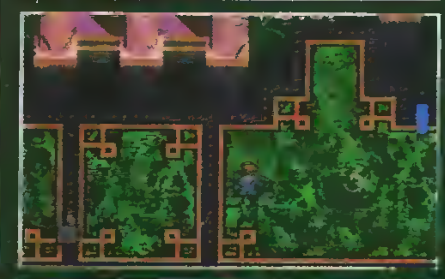
Megadrive

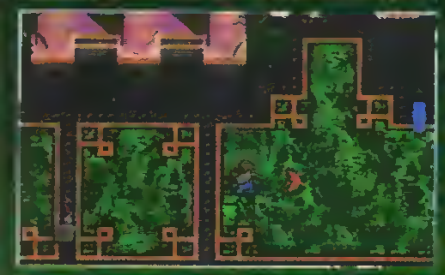
TECHNO-CLASH, LE CHOC DE DEUX TECHNOLOGIES !

Vous proposant une vue de jeu de dessus, Technoclash fait penser à un Gauntlet seul. Pour vous aider, utilisez aussi votre radar qui vous permet de voir de haut et à grande distance, tout ce qui se passe dans le coin.

C'est un combat éternel, on les retrouve encore une fois, les Gentils et les Méchants, dans un combat où une pléiade de magiciens (les bons!) va tenter d'affronter un tyran et son armée technologiquement avancée (les mauvais!). Vous allez donc pouvoir guider votre héros dans une aventure épique où il devra accomplir toute une série de missions, allant de "tuer ce personnage" à "fermer ces portes" en passant par "détruire ces tunnels à missiles". De quoi faire en perspective, pour notre petit bonhomme - c'est tout de suite plus mignon comme ça - qui ne restera pas longtemps tout seul. Dès le second niveau, voilà qu'on lui adjoindra un garde corps. Celui-ci le suivra partout en lui filant un sérieux coup de main. Plus efficace que Rintintin, plus fidèle que Lassie et beaucoup, mais alors là beaucoup, plus joueur que Pierre Palmade, ce garde du corps là ne vous lâchera pas d'un pouce! Une quête à deux où le but du jeu reste principalement de tuer tout ce qui bouge... et même ce qui ne bouge pas.

TECHNOCLASH

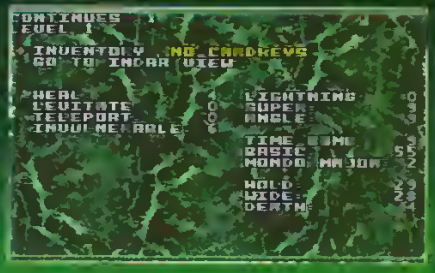




On ne peut pas dire que Technoclash suscite l'enthousiasme le plus total. Dans ce jeu à la Gauntlet, mais en solitaire, ce soft vous donne l'occasion de réaliser des missions certes variées en apparence, mais qui consistent tout de même, en fin de compte, à détruire une masse d'ennemis eux aussi variés. Dommage que l'animation ne soit pas plus fluide et plus rapide, le jeu y aurait gagné en intérêt. Au lieu de quoi, on se retrouve avec un jeu très "déjà vu", qui aurait pu se jouer à deux mais qui se joue seul. Bref, un jeu sans "épaisseur", inodore, incolore et plutôt fade.

T.S.R.

Quelques uns des sorts que vous pourrez utiliser dans cette quête. Vous pourrez à tout moment changer de sort, et, il y en a neuf au total, avec des effets complètement délirants. Restent entre les sorts défensifs comme les soins, la téléportation ou encore l'invulnérabilité, et vous serez tout ça.



TECHNOCLASH

EDITEUR • ELECTRONIC ARTS
MACHINE • FRANCAISE
GENRE • ACTION
TAILLE CARTOUCHE 8 MB
DIFFICULTE • FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES
PASSWORDS

- L'idée des gardes du corps.
- Les diverses missions.
- Le système de passwords.

- L'animation très... bof.
- Un intérêt moyen.
- Une maniabilité elle aussi médiocre.

13 GRAPHISMES
Ce n'est pas mauvais, mais plus de finesse aurait été la bienvenue.

12 ANIMATION
Pas assez fluide.

12 MANIABILITÉ
Tirer dans une direction bien précise relève parfois de l'exploit.

13 SON/BRUITAGE
Des musiques qui ne dérangent pas, c'est toujours ça.

GLOBAL 67%

A L' ANGLE DU 146 BD DU MONTPARNASSE 75014 PARIS - METRO : **RASPAIL - VAVIN - PORT ROYAL**

OUVERT DE 10 H 30 A 13 H ET DE 14 H A 19 H

NOUVELLE BOUTIQUE

VENTE NEUFS
VENTE OCCAZ
ECHANGES
REPRISES
V P C

offre valable dans la limite des stocks disponibles
les echanges ne sont pas fait par correspondance

JEUX NEUFS

SUPER FAMICOM

WORLD HEROES	649F
DRAGON BALL Z 2	589F
KIKIKATAI	479F
F1 CIRCUS 2	589F
ACTRAISER	229F
SONIC WINGS	539F
FINAL FIGHT 2	439F
F1 EXH. HEAT 2	479F
AIR DIVER	539F
RUSHING BEAT 2	479F
BATMAN RETURNS	439F
VALKEN	479F
SLAM DUNK	539F
SOLSTICE 2	589F
STREET TURBO	649F

SUPER NES

B.O.B	479F
BUBSY	499F
BULLS BLAZERS	479F
DUNGEON MAST	499F
STREET II TURBO	629F
MARIO ALL STAR	589F
YOSHI'S COOKIE	449F

NEO GEO

SAMOURAI SHA	1450F
POP'N HUNTER	1450F
BLUE'S JOURNEY	590F
SENGOKU 2	1290F
VIEW POINT	1690F
SUPER SIDEKICK	1390F

NEC

COTTON	399F
DUNGEON MAST	429F
LORDS THUNDER	449F
STREET FIGHTER'	579F
PC KID 3	429F

MEGADRIVE

FATAL FURY	349F
GOLDEN AXE 3	349F
JUNGLE STRIKE	389F
JURASSIC PARK	349F
RISKY WOODS	329F
SHINNING FORCE	389F
WORLD ILLUSION	299F
ECCO DAULPHIN	329F

JEUX D'OCCASIONS

SUPER FAMICOM

ACTRAISER	199F
AREA 88	249F
AXELAY	299F
CASTLEVANIA	199F
CONTRA 4	249F
DEAD DANCE	349F
DRAGON QUEST V	399F
DYNOSAUR WAR	249F
FATAL FURY	399F
FINAL FIGHT GUY	349F
GHOULS & GHOSTS	199F
KICK OFF	249F
MARIO WORLD 4	299F
OUTER WORLD	299F
PRINCE OF PERSIA	299F
SOULBLADER	199F

SUPER NES

BART NIGHTMAR	299F
BUSTER BROS	349F
MARIO KART	349F
NCAA BASKET	349F
NHLPA HOCKEY	349F
MAGICAL QUEST	299F
UN SQUADRON	249F
STAR WARS	399F

NEO GEO

ART OF FIGHTING	999F
BURNING FIGHT	499F
EIGHTMAN	749F
FATAL FURY	649F
LAST RESORT	999F
MAGICIAN LORD	399F
SUPER SPY	399F
NAM 1975	399F

MEGADRIVE

ALIEN 3	179F
KO BOXING	199F
DEVILISH	199F
DJ BOY	129F
G-LOC	199F
MARIO HOCKEY	199F
PREDATOR 2	179F
TWO CRUD DUDE	199F

NEC

WATER BOMB	149F
SHINOBI	149F
DARK LEGEND	149F
VIGILANTE	149F
TOY SHOP BOY	99F

GAME BOY

TINY TOON	129F
PRINCE VALIANT	129F
MARIO LAND	129F
TERMINATOR 2	129F
NEMESIS	99F

MATERIELS

NEUFS		OCCAZ	
NEO GEO COMPLETE	2390F	SUPER NIN. SANS JEU	549F
JOYSTICK NEO GEO	449F	SUPER NES SANS JEU	799F
TRANSFORMATEUR 9V	129F	SUPER FAMICOM S. JEU	999F
JOYPAD PRO 2	99F	NEO GEO SANS JEU	1990F
JOYPAD KONAMI	399F	GAME BOY + 1 JEU	349F

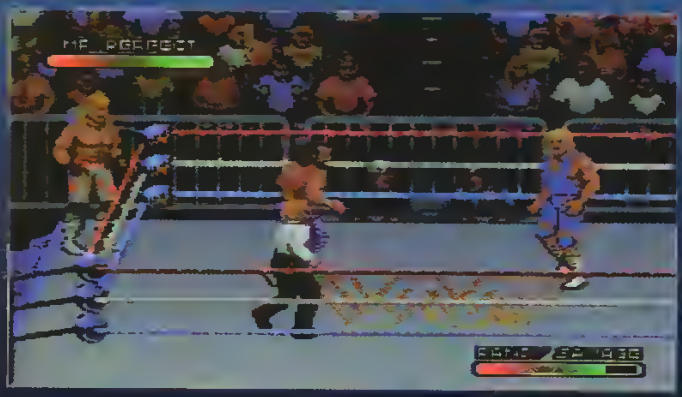
BON DE COMMANDE

4 RUE CAMPAGNE PREMIERE 75014 PARIS - TEL : 42.67.45.00

QTE	TITRES	CONSOLES	PRIX
	+30 F DE FRAIS DE PORT		TOTAL

NOM .
PRENOM
ADRESSE .
CP : VILLE
REGLEMENT CHEQUE MANDAT
CARTE BLEUE . DATE D'EXP . /
N°

WWF : 3 LETTRES POUR DIRE SPECTACLES



Razor Ramon, The Undertaker, Tatanka, Randy "Savage" Macho Man, Shawn Michael, Yokozuna, Rick Flair, Bret Hart, Mister Perfect, The Narcissist... autant de noms célèbres de la WWF que vous retrouverez dans ce méga jeu de seize mégas! Après la première version de ce que l'on peut appeler le meilleur jeu de catch sur console, Royal Rumble arrive en ajoutant ce qui manquait à la première version, Wrestlemania. Tout d'abord, une palette de catcheurs plus à la mode. Le vieux Hulk Hogan a enfin disparu, tout comme le Ultimate Warrior ou Cid Justice. L'important, c'est que The Undertaker, alias Tonton Steph, soit toujours là, et que Yokozuna, la nouvelle star de poids, idole de Trazom, soit là. Mais on trouve aussi dans ce Royal Rumble les aveuglements, prises fétiches du catch que l'on ne voyait nulle part, ou encore les étranglements. Autant de détails qui font de Royal Rumble ce qu'il est, un grand jeu. Mais le mec plus ultra, en dehors des matchs Tag Team (en équipe), c'est le Royal Rumble, la Bataille Royale! Tout les catcheurs arrivent successivement sur le ring, et le vainqueur est celui qui y reste en dernier! Quand on sait que vous êtes le premier sur le ring, (ou les premiers si vous jouez à deux), vous n'êtes pas sorti de l'auberge, mais peut-être du ring!

ROYAL RUMBLE

Voilà sans aucun doute ce qui se fait de mieux dans le domaine de la simulation de catch US. Grand réalisme au niveau des images, des sons ou encore des prises, Royal Rumble est une petite merveille à côté de laquelle les fans ne doivent pas passer. Attention cependant pour les joueurs en solitaire, même en niveau 10 (niveau de difficulté maxi), le jeu reste très facile une fois que l'on a maîtrisé les prises! A deux, qu'il s'agisse d'un match simple ou de la bataille royale, l'ambiance est très chaude. La maniabilité est très bonne, même s'il faut parfois appuyer sur les boutons comme un malade, lors des prises de contact par exemple. Le Rotal Rumble, c'est aussi épuisant que passionnant !

T.S.R.

Méga mêlée à la bataille royale! Il ne peut en rester qu'un! Espérons que cela sera vous. Votre but, sortir les autres catcheurs du ring en les projetant!

ROYAL RUMBLE

EDITEUR	LJN
MACHINE	AMERICAINE
GENRE	SIMULATION SPORTIVE
TAILLE CARTOUCHE	16 MB
DIFFICULTE	FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE	10
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2 (SIMULTANE)
CONTINUE	NON

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

- Des digits superbes.
- Les musiques de tous les catcheurs (Shawn Michael!).
- De nouvelles prises!
- La bataille royale!

- Le jeu est beaucoup trop facile.

16 — **GRAPHISMES**
Les catcheurs sont très bien représentés pour la plupart.

16 — **ANIMATION**
Très réaliste, peut-être trop parfois.

14 — **MANIABILITÉ**
Bonne mais épuisante!

15 — **SON/BRUITAGE**
Toutes les musiques des catcheurs, et des bruitages moyens.

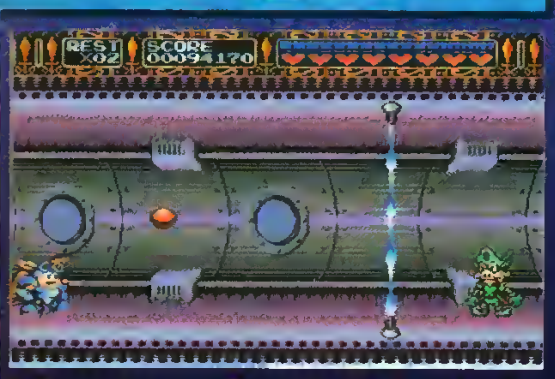
GLOBAL 85%

FANTASTIC DIZZY
Eggstraordinaire
Codemasters
DISPONIBLE SUR
MEGA DRIVE. GAME GEAR. MASTER SYSTEM. AMIGA.
POUR PLUS DE RENSEIGNEMENTS VEUILLEZ CONTACTER:
Codemasters Software Company Limited, Stoneythorpe, Southam, Warwickshire, CV33 0DL, R.U.

Megadrive

TOUTES LES ROCKET QUI M'PRENNENT LA TETE, J'LES JETTE !

L'histoire d'Elhorn est bien triste. Ce pays jadis luxuriant, est investi par les forces du mal dont le big boss se nomme Devielus Devotindos. Ce rhinocéros bipède en armure règne en tyran sur le pays qu'il harcèle, pour obtenir les clés du royaume. Il a même fait enlever la Princesse Sherry, fille du Roi de Zebulos, le gardien de la clé tant convoitée. C'est Axle Gear, le chevalier noir, qui s'en est chargé. A vous, Sparkster, de vous occuper de toutes ses affaire fâcheuses, vous qui êtes de la même race qu'Axle Gear, mais en version gentille ! Petit diablotin en armure et muni d'un jetpack, vous maniez l'épée mieux que quiconque et pouvez même lancer des éclairs magiques à quelques mètres. Votre jetpack est plutot un méga-booster illimité qui vous fait décoller (et rebondir contre les murs) pour atteindre tous les endroits du jeu. A vous de jouer dans cet univers de 7 mondes, tous sous l'emprise du terrible Deviglus Devotindos. Rocket Knight est un jeu d'action made in Konami et qui reprend des aspects de plates-formes, de shoot-them-up et d'action en général.



Quelle originalité une nouvelle fois ! Le mi-boss dans le dirigeable s'appelle Booby Par et il vous balance des cocktails molotovs. Le problème est que vous ne pouvez pas l'atteindre, la barrière énergétique vous en empêche. Le truc à faire est de se placer à gauche à l'endroit où tombent les bombes. Renvoyez-les d'un coup d'épée exactement comme une balle de tennis, vous aurez des chances d'atteindre le malotru !

Les soldats ont le feu aux fesses, ça brûle ! Et encore, je vous ai épargné les mêmes soldas en cuiçons en train de se faire la malle après avoir reçu un mauvais coup ! Pendant ce temps, vous pouvez remarquer que Sparkster doit souvent utiliser son Jetpack booster pour atteindre certains endroits.

superstar joypad

ROCKET K

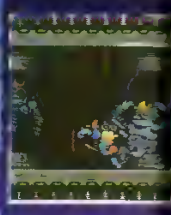
MAIS OU EST SPARKSTER ?

ICI BIEN SUR !

Ce niveau présente en effet une substance orangée qui monte et qui descend périodiquement du bas au milieu de l'écran. Ce que vous voyez ici n'est que le reflet de Sparkster. Ce dernier se trouve en fait caché derrière les décors du premier plan et seuls les reflets permettent de le voir.

Et lorsqu'il y a des plates-formes à franchir alors que vous ne voyez plus Sparkster, il faut attendre que le liquide orangé monte assez haut pour vous faire visualiser l'action. Un léger petit détail : les commandes sont inversées car vous vous voyez à l'envers alors que le jeu continue à l'endroit, attention donc !

LE NIVEAU LE PLUS ORIGINAL !

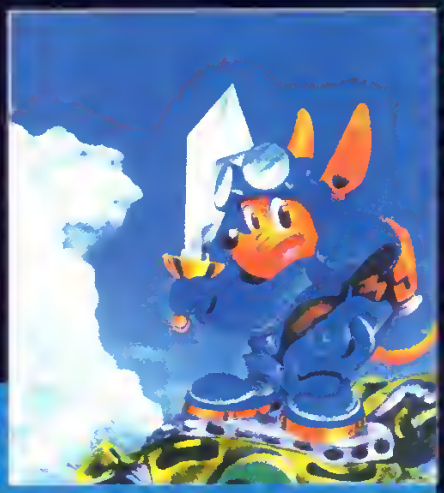


Je ne pensais pas que Rocket Knight m'impressionerait autant. J'attendais un grand jeu d'action, Konami oblige, et je me retrouve avec le top du moment dans le genre (toutes consoles confondues). Ce quatrième jeu du géant japonais est le premier jeu original et exclusivement sur Megadrive. Certains vont jaser, d'autant que la période est plutôt faste pour la 16 bits de Sega. En ce qui concerne le jeu en lui-même, rien à redire : non seulement c'est superbe de couleurs et de dégradés, non seulement les effets spéciaux sont légions mais en plus le plaisir de jeu est total. D'un côté donc, les graphismes et les animations sont excellentes, de l'autre, les 30 levels sont quasiment tous différents et complètement novateurs dans le genre. Cela veut dire en clair que, vu le challenge élevé, vous passerez de longs jours avant de venir à bout du jeu, c'est rassurant pour un jeu d'action. Et en plus, il y a même une certaine notion de Space Opéra avec ces chevaliers en armure qui se battent dans l'espace. Bravo Konami, encore !

OLIVIER

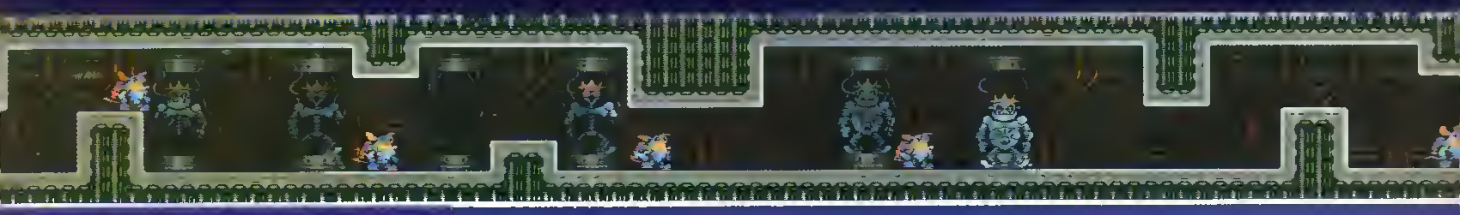
Les lianes vertes sont les seules possibilités de se raccrocher dans ce niveau qui se déroule dans des chutes d'eau. Sparkster s'y accroche en se servant de son jetpack pour monter très haut et en espérant qu'il trouvera une branche en retombant. La banane donne des points de vie supplémentaires. A signaler qu'une partie de ce niveau se déroule derrière les chutes (on distingue des ombres).

IGHT



Et bien le voilà le jeu que tout le monde attendait depuis la fabuleuse preview du n20! ALors qu'en est-il, repond-il aux espérances que nous avions placées en lui? Et bien non, pas du tout, il est encore meilleur que ce à quoi je m'attendais! Genial, voila "Le" jeu par excellence, celui pour lequel Konami repousse les limites de l'originalité et de la réalisation sur Megadrive...Les sprites nombreux clignotent certes un peu, mais il sont vraiment très nombreux... et puis, contrairement à un Cool spot ou un Mic-mac machin, le jeu est beau ET , alors que les 2 autres étaient un peu lassants. Ici, place à l'originalité, toutes les situations sont différentes, jamais d'impression de déja-vu, chaque fois une surprise par stage, comme le reflet dans l'eau de cristal au 3e niveau! Superbe! Désormais c'est établi, il y aura eu l'avant et l'après Rocket Knight! Une réalisation somptueuse au service d'une originalité jamais défaillante et omniprésente, là, je dis bravo et merci, mr Konami. En fait, et pour finir, un p'tit conseil: faites un casse et payez vous Shinobi 3 ET Rocket knight, votre Megadrive dira "merci!".

Greg



ROCKET KNIGHT

EDITEUR	KONAMI
MACHINE	FRANCAISE
GENRE	ACTION
DIFFICULTE	DIFFICILE
TAILLE	8MB
NIVEAUX DE DIFFICULTE	2
NOMBRE DE NIVEAUX	7
NOMBRE DE JOUEURS	1
CONTINUES	5

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

- Un jeu d'action prenant et bourré d'originalités.
- Une trentaine de stages aux challenges élevés.
- Des graphismes sublimes.

- Ca va pas, non ?

18 GRAPHISMES
Très orientés arcade, les décors et les personnages sont superbes de finesse. Le nombre de couleurs est exceptionnel (dégradés) et l'on est loin des graphismes granuleux.

17 ANIMATION
Malgré quelques baisses d'écrans très ambitieux, l'animation des sprites (gigantesques pour certains) est géante. Les scrollings sont hyper fluides.

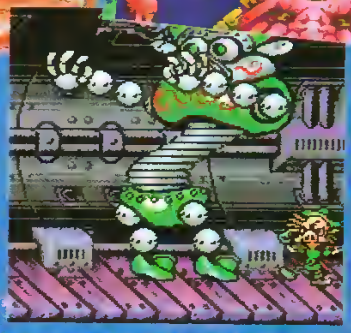
17 MANIABILITÉ
Nu problème ! Les mouvements de Sparkster sont précis et intuitifs. Les nombreuses originalités sont donc prises avec facilité.

16 SON/BRUITAGE
Des thèmes rigolos et très bien rendus, mais là n'est pas quand même l'intérêt du jeu. Les bruitages sont les plus réussis de la bande sonore.

GLOBAL 96%

ROCKET KNIGHT

LES BOSS DE ROCKET KNIGHT



Vous n'affronterez pas directement l'ignoble Empereur Devligus, ce gros porc en armure. Vous aurez le droit à ses sous-fifres comme Axle Gear, le chevalier noir qui est la copie en négatif de Sparkster. Les Boss de fins (il y en a aussi de mi-niveau) vous attendent sur des ponts, dans l'eau, sur des voies de chemin de fer, dans un dirigeable, dans l'espace et enfin sur la planète Pig pour la lutte finale.

FACE À FACE

ROCKET KNIGHT CONTRE TINY TOONS

Difficile de choisir entre les deux dernières productions de Konami sur Megadrive tant elles sont passionnantes. Les graphismes des deux versions sont à placer au même niveau, idem pour les animations. La durée de vie pour ces deux jeux d'actions est importante (beaucoup de niveaux et une grande difficulté) mais Rocket Knight l'emporte grâce à ses pièges et son originalité. Vous aurez plus de mal à en venir à bout. Disons que Tiny Toons est un excellent jeu de plates-formes classique mais Rocket Knight l'enfonce complètement en ce qui concerne les innovations. Des tonnes d'effets spéciaux absents de Tiny Toons font leur apparition dans Rocket. De même, les boss de fins, les machines infernales et les passages impossibles sont légions dans ce dernier. Rocket Knight wins !

CHRONOGAMES

BP 396 - 75365 PARIS CEDEX 08

UNIQUEMENT par correspondance au

(1) 42 94 06 09

Les prix les plus bas -Toutes les news
Livraison collissimo 24/48H
Nos dynemiques télévendeurs attendent vos appels

De 11H à 19H

Du LUNDI au VENDREDI

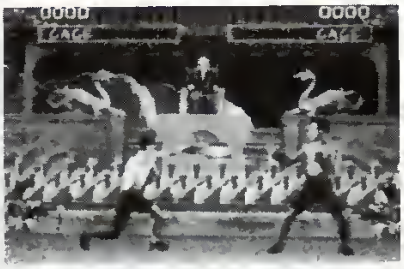
Joystick pour SNES
Réglage Turbo.
Slow Motion.
Micro switch.

345F

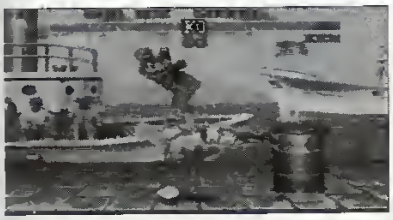
490 F avec l'achat d'un jeu en Promo

Joypad pour SNES

145F **Turbo. Slow Motion.**



Mortal Kombat TEL



STREET FIGHTER 2 Turbo (60 HZ) 595F

SUPER NES*

ANOTHER WORLD	325
BASEBALL 2020	495
BATTLETOADS	495
BLUES BROTHERS	445
BRAWL BROTHERS	445
BULLS VS BLAZERS	435
COOL SPOT	TEL
CYBERNATOR	465
DUNGEON MASTER	520
E.V.O.	520
EQUINOX	TEL
FATAL FURY	495
FINAL FANTASY 2	520
FINAL FIGHT 2	TEL
FIRST SAMURAI	465
FOOTBALL FURY	TEL
GOLDEN EMPIRE	TEL
GOOF TROOP	TEL
JURASSIC PARK	TEL
LOST VIKINGS	445
MARIO ALL STAR 60HZ	TEL
MIGHT MAGIC 3	TEL
NFL FOOTBALL	445
NHLPA HOCKEY 93	435
NIGEL MANSELL	495
OPERATION LOGIC BOMB	TEL
POCKY & ROCKY	495
SHADOWRUN	495
SONIC BLASTMAN	465
SOULBLAZER	TEL
STREET COMBAT	390
STREET FIGHTER II TURBO	TEL
SUPER AQUATIC GAMES	TEL
SUPER MARIO KART	390
SUPER OFF ROAD:The BAJA	TEL
SUPER SLAP SHOT	445
SUPER STAR WARS	465
SUPER TURRICAN	395
TAZMANIA	445
TECMO NBA BASKETBALL	490
TINY TOON	445
WORLD CUP SOCCER	TEL

SUPER NINTENDO

ADDAMS FAMILY 2	445
ALIEN 3	425
ASTERIX	445
B.O.B.	445
BUBSY	495
MORTAL KOMBAT	TEL
POWERMONGER	445
STRIKER (CANTONA)	495
SUPER JAMES POND -robocod-	395
TERMINATOR 2	TEL
WORLD CLASS RUGBY (BLANCO)	495
WWF 2 ROYAL RUMBLE	545

PROMOS DU MOIS*

FAMILY DOG	315
FIRE PRO WRESTLING	290
HOLE IN ONE	290
JAMES BOND JUNIOR	325
KAWASAKI CARIBBEAN CHALL.	315
KRUSTY FUN HOUSE	325
RACE DRIVIN'	290
RIVAL TURF	290
ROBOCOP III	325
RPM RACING	290
STREET FIGHTER 2	345
SUPER DOUBLE DRAGON	290
SUPER NINJA BOY	325
TERMINATOR	325
THE ROCKETEER	295
TOM & JERRY	325
TOYS	290
ULTRAMAN	290
WING COMMANDER	390
WOLFCHILD	295
XARDION	295

SUPER FAMICOM*

BATMAN RETURNS	295
COSMO POLICE GALLIVAN	545
DRAGONBALL Z II	690
EXHAUST HEAT 2	490
FINAL FIGHT II	449
HUMAN GRAND PRIX	490
MICKEY MAGICAL QUEST	435
NITRO PUNK	TEL
POP'N TWIMBEE	490
RANMA 1/2 -part. 2-	TEL
RUN SABER	TEL
SEPTENTRION	490
SUPER FAMILY TENNIS	545
SUPER FORMATION SOCCER 2	545
TEKKAMAN BLADE	TEL
WORLD HEROES	TEL

GENIAL !
L'ADAPTATEUR SUPER NINTENDO
150F.
99F Pour l'achat d'un jeu .

Offres valables dans la limite des stocks disponibles -
*** JEUX NECESSITANT L'ADAPTATEUR**
Prix indicatifs - Tél

BON DE COMMANDE A ENVOYER A CHRONOGAMES - BP 396 - 75365 PARIS CEDEX 08

BON A REMPLIR OU A RECOPIER - Les commandes par chéque sont traitées en priorité

TITRES	PRIX
Port et emballage	+30F
TOTAL A PAYER	

Jeux envoyés par colissimo

REGLEMENT : ☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ MANDAT LETTRE
☐ CONTRE REMBOURSEMENT +35F ☐ CARTE BLEUE
NUMERO _____
Date d'expiration . . . . SIGNATURE

NOM _____ PRENOM _____
ADRESSE _____
_____ CODE POSTAL _____
VILLE _____ TEL _____

JE POSSEDE

☐ GAMEBOY
☐ MEGADRIVE
☐ SUPER NINTENDO
☐ SUPER NES
☐ SUPER FAMICOM
☐ AUTRE

JOYPAD

Megadrive

PUGGSY WANTS TO GO HOME!

Lorsqu'on est extraterrestre, ce n'est pas pour devenir terrestre et passer ses journées sur la Terre! Car, comme son nom l'indique, un extraterrestre veut être, extra bien sûr, mais surtout extra-terrestre! C'est terrible, mais c'est comme ça, je sais, c'est une révélation qui fait un choc. Le temps que vous vous remettiez de ce scoop terrifiant, niveau Voici, je vais vous expliquer ce que doit faire le pauvre Puggsy. Pour rentrer, et retrouver sa famille, il doit se frayer un chemin au travers des 51 niveaux où, à chaque fois, il devra résoudre une énigme qui lui (vous!) demandera autant d'adresse que d'intelligence! Pour compliquer le tout, Puggsy, avec son physique de goutte d'eau, genre Jackie Sardou, mais en plus ferme, est extrêmement sensible à la force d'inertie. Par exemple, il lui est difficile de s'arrêter net après une petite course. Pour résoudre ces énigmes, il vous faudra tout autant réfléchir que compter sur cette particularité du personnage. Un jeu test pour vos petites neurones, histoire de remettre la machinerie en marche pour cette belle rentrée 93!

Vous voici près de la sortie du niveau. Mais que dis-je, Edwige, la sortie? L'une des sorties, car la plupart des niveaux en possèdent deux! Pour trouver la seconde, qui conduit bien souvent vers un niveau secret, il faudra alors se creuser la tête et être vraiment, vraiment, vraimont... enfin, vous voyez, très malin.

PUGG

Dans ce coffre, l'indice ou les indices, qui vous permettront de passer le niveau. L'objet qui sort du coffre, c'est celui qu'il vous faudra retrouver! Bonne chance, car ensuite, il faut savoir comment s'en servir!

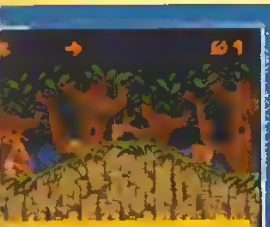
Un petit tour dans l'eau, où il faudra parfois aussi réaliser des prouesses, afin d'empiler des objets sur lesquels Puggsy pourra s'appuyer!

Un petit tour dans ces mines où vous pourrez vous servir des chariots! Des décors toujours très beaux.

FACE A FACE

PUGGSY CONTRE KRUSTY'S FUN HOUSE

On ne pouvait pas trouver plus semblables que ces deux jeux, qui gardent cependant toute leur originalité. D'un côté comme de l'autre, il s'agit de jeux qui allient plates-formes et réflexion par des énigmes de difficulté croissante. Puggsy propose sans doute des énigmes plus complexes que celles de Krusty avec lesquelles on avait déjà bien des problèmes. Cependant, Puggsy présente une animation nettement meilleure, des graphismes beaucoup plus travaillés, et beaucoup plus variés, et des sons qui assurent bien. Bref, techniquement, c'est la qualité Psygnosis, irréprochable. Si vous aimez l'un, vous aimerez l'autre, si vous n'aimez pas le genre, aucune chance d'être séduit.



ce niveau bonus, le but est de tout ces lapins, un clin d'oeil fait programmeurs de Wiz and Liz.

Les énigmes se présentent sous des formes variées, comme des leviers à actionner dans un ordre précis, des objets à apporter à certains endroits, d'autres objets qu'il faut penser à détruire, des ballons qu'il faut envoyer dans une espèce de réservoir... Il y a vraiment de quoi faire!

Un coup d'oeil sur la carte des lieux, et les itinéraires possibles. Il est toujours envisageable de revenir sur ses pas afin de collecter différents bonus oubliés, ou de tenter de trouver de nouvelles portes. On ne sait jamais, l'inspiration vient peut-être en jouant?

Une télécommande qui vous permettra de regarder des mécanismes bien subtils, sans avoir besoin de vous déplacer. Cette machine vous servira à la fois de caméra et de télécommande pour manoeuvrer certains objets.

En voilà un jeu qu'il est drôle! Le personnage tout d'abord, qui ressemble plus à un anti-héros qu'à autre chose. En tout cas, on n'a jamais rien vu de pareil sur une console. Même B.O.B. semblait normal à côté de lui! Au niveau intérêt, Psygnosis fait très fort. Seul The Lost Vikings sur Super Nintendo peut lui contester le leadership (Et Dieu sait si j'aime The Lost Vikings!). Et encore, Pugsy lui, est tout seul. Dans un monde énorme à explorer. Donc énorme durée de vie également. Les graphismes sont ce qui m'a le plus plu. Au même titre que l'animation de l'animal. Mais la touche de réflexion dans un jeu de plates-formes/action est tellement rare qu'on ne s'en lasse pas. On voulait du sang frais, du renouveau, de l'original sur Megadrive, eh bien on est servi! Vous pouvez consommer sans crainte!

TRAZOM

Les jeux réflexion/plates-formes n'ont que peu de représentants sur console, les joueurs préfèrent bien souvent le seul aspect plates-formes... Cependant, Puggsy est un soft suffisamment varié, techniquement réussi et difficile pour que l'on y passe des heures. Et en plus, il est très vaste! De quoi passer de longues heures en se creusant la tête. Et pour se la creuser, on se la creuse, c'est du garanti. Certaines énigmes, tout en ajoutant un côté plates-formes bien corsé sauront vous priser des problèmes pour le moins délicats. C'est un genre, on aime ou on n'aime pas, il n'y a pas de juste milieu, c'est à vous de choisir, en sachant qu'il s'agit là d'un programme de qualité.

T.S.R

PUGGSY

EDITEUR	PSYGNOSIS
MACHINE	FRANÇAISE
GENRE	REFLEXION/ PLATES-FORMES
TAILLE CARTOUCHE	8 MB
DIFFICULTE	DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE	1
NOMBRE DE NIVEAUX	51+6
NOMBRE DE JOUEURS	1
CONTINUES	
PASSWORDS	

- Beaucoup de niveaux
- Jeu original et intelligent

- Réflexion, on aime ou on n'aime pas

GRAPHISME 15
Des décors variés.

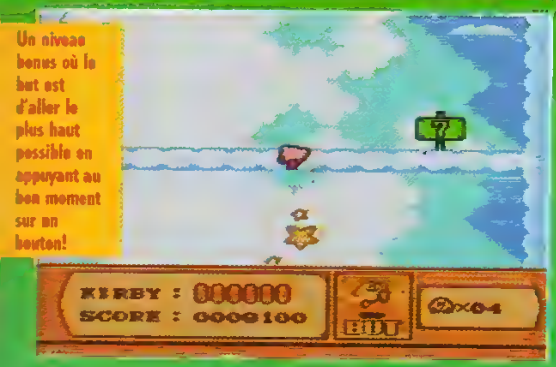
ANIMATION 16
Le sprite est soumis à la force d'inertie avec naturel, et les décors alignent des différentiels.

SONS 14
Des musiques propices à ce genre de jeu.

MANIABILITE 15
La difficulté que l'on a à bouger le sprite est volontaire, alors...

GLOBAL 84%

Nintendo



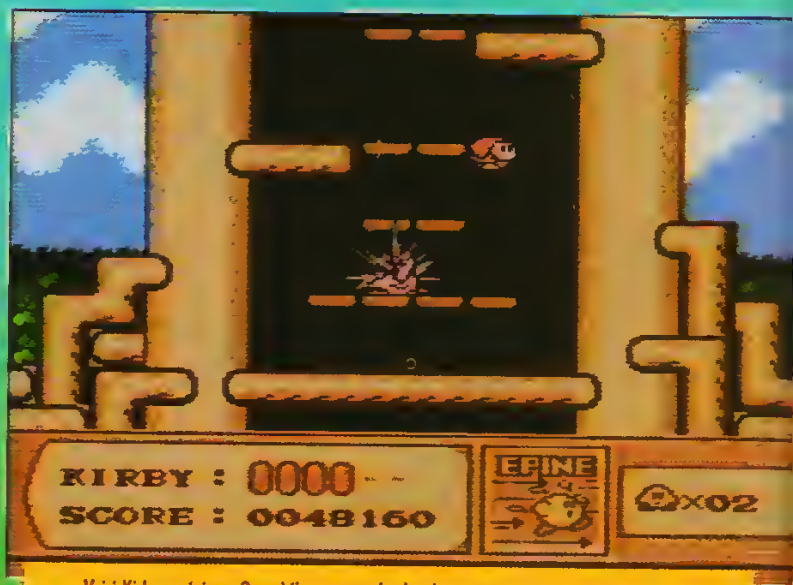
Un niveau bonus où le but est d'aller le plus haut possible en appuyant au bon moment sur un bouton!

SI J'TE GOBE, J'TE TUE!

Après Mario voici Kirby. Une fois encore, le héros possède un physique un peu rondouillard, mais il ne s'agit plus d'un plombier! Vu si tôt, on n'en serait douté, mais bon... Votre mission, traverser sept mondes truffés de niveaux, de sous-niveaux, de sous-sous-niveaux et, c'est là le comble, des niveaux secrets! Pour que Kirby progresse dans ces mondes hostiles, il aura la possibilité de gober ses ennemis. Conséquence pour l'ennemi, il se dissoudra dans le suc gastrique, certes, pour ensuite emprunter un itinéraire particulier mais surtout, il sera mort! Essayez donc de vous dissoudre dans du suc gastrique, vous verrez le résultat. Ce n'est pas beau, et ça ne sent pas bon. Mais la question n'est pas là. Kirby, en avalant ses ennemis pourra, s'il le souhaite, s'approprier leur pouvoir. S'il avale un ennemi avec une épée il aura une épée, si son ennemi crache des flammes, il crachera à son tour des flammes, et ainsi de suite... Avec une dizaine de pouvoirs différents, Kirby pourra sans peine faire dans la variété!

KIRBY'S ADVE

Kirby, ce sont aussi des niveaux verticaux où il faut grimper, grimper et enfin trouver un boss!



Voici Kirby en épines. Quand il se met en boule, c'est pointu, et qui s'y frotte s'y pique.

On connaissait ce titre sur Game Boy où c'était déjà un véritable bijou, bien qu'un petit peu facile. Sur Nes, c'est encore plus grandiose! Des musiques sublimes, une animation à faire pâlir n'importe quel jeu sur Super Famicom, une maniabilité d'enfer, bref, tous les ingrédients pour un faire un Hit. C'est d'ailleurs le statut de ce jeu désormais. Des mondes énormes et variés à explorer, des armes nouvelles toutes les deux secondes seront tout ce qui vous attendront dans cette cartouche. Il n'y a que du bon. Sauf pour les couleurs un petit peu pâlichonnes. Mais c'est loin d'être grave. Comme dit Olivier, un nouveau Mario est né!

TRAZOM

Une petite balade dans des lieux bien inhospitaliers où le but est de passer vite, tout en trouvant les bons pouvoirs. Car si un pouvoir ne vous plaît pas, vous pouvez l'abandonner afin d'en trouver plus tard un plus adéquat.

FACE À FACE

KIRBY'S ADVENTURE CONTRE TINY TOON

De toute évidence, on se retrouve en présence de deux jeux de plates-formes identiques dans le fond, mais pas dans la forme. Le géant Konami l'emporte de toute évidence au niveau technique puisque graphismes et sons sont bien supérieurs chez les Tiny Toon que chez Kirby. L'animation quant à elle, reste un peu à part puisque Kirby est excellent à ce niveau, tout comme les Tiny Toon. Conclusion, Kirby est sans aucun doute plus original, plus vaste, mais aussi plus facile que Tiny Toon. Kirby est un jeu destiné à un public un peu plus jeune que celui des Tiny Toon.

Encore un jeu excellent sur la bêtes Nintendo. Dans le genre plates-formes, on pouvait difficilement faire plus sympa. Avaler les ennemis et gagner ainsi leur pouvoir, c'est original et plutôt amusant. Ajoutez à cela une fiche technique bien complète, et vous obtiendrez un bon soft qui possède pourtant ses défauts. Le principal défaut étant un niveau de difficulté très faible. Cela pour dire que le jeu s'adresse de toute évidence à un public jeune, pour ne pas dire très jeune. Malgré les sept mondes, la difficulté n'est pas là. Les niveaux se passent les uns après les autres sans problème, et même si l'on s'amuse, on ne se retrouve pas confronté à de grandes difficultés.

T.S.R.

KIRBY'S ADVENTURE

EDITEUR	NINTENDO
GENRE	PLATES-FORMES
DIFFICULTE	FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE	1
NOMBRE DE NIVEAUX	7 MONDES
NOMBRE DE JOUEURS	1
CONTINUE	SAUVEGARDE AUTO

- Une animation très bonne.
- L'aspect original d'avaler son ennemi.
- Sept mondes et des décors variés.
- La sauvegarde automatique.

- Un jeu facile destiné aux plus jeunes.

GRAPHISME 14
On a déjà vu mieux sur la Nintendo, malgré la variété.

ANIMATION 16
De très bons scrollings, mais quelques ralentissements.

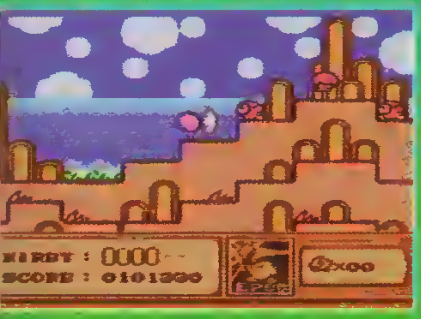
SON 15
Des musiques gentilles accompagnent le jeu.

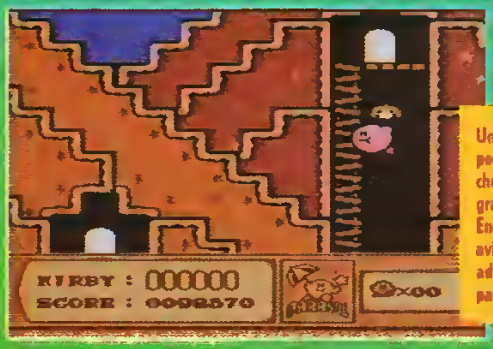
MANIABILITE 19
C'est du tout bon.

GLOBAL
-DE 12 ANS 90%
+DE 12 ANS 78%

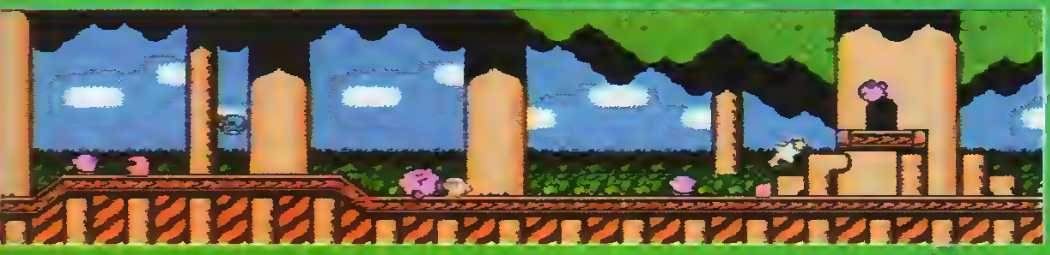
Vous voilà armé d'une épée! Ca en rigole pas, vous pouvez maintenant éclater tout vos ennemis, sans vous inquiéter outre mesure.

Un petit boss à latter en vitesse, en lui renvoyant le projectiles qu'il vous fait tomber sur le crâne.





Un parapluie pour éviter les chutes de trop grande hauteur! Encore faut-il avir gobé un adversaire avec parapluie!



VAS-Y FAIT LA PASSE !

Une touche est toujours sujette à "frottements". Ici, il faut bien doser la force et l'effet, avant de lancer la balle.

Le tournoi des Cinq Nations, maintenant appelé Championnat d'Europe, et la Coupe du Monde de Rugby, ça vous dit? C'est bien ce que je pensais. Il y a de plus en plus d'adeptes à ce sport. Peut-être est-ce pour frimer, ou bien surtout parce que sur Megadrive, il n'existait aucun jeu de ce type? En tout cas, on ne pourra plus se plaindre désormais. Domark, qu'on ne présente même plus, a comblé le vide. International Rugby, c'est avant tous 16 équipes de haut niveau, des tournois professionnels comme vous n'en verrez jamais, mais aussi et surtout un réalisme poussé très loin, qui ne peut que réjouir les dingues de ce sport. Autant vous dire qu'à deux, les parties sont extrêmement acharnées. Il n'y a qu'à voir le score souvent très serré, pour s'en convaincre...

INTERNATIONAL Rugby

C'est le premier jeu de rugby sur Megadrive, contrairement à la Super Nintendo qui a déjà accueilli "son" World Class Rugby. Inutile de dire que International Rugby s'avère être une classe au-dessus. Le réalisme y est largement supérieur, et l'amusement beaucoup plus présent. On ne marque plus d'essais à tour de bras, comme c'était le cas dans la version Super Nintendo. Ici, la difficulté est tellement bien dosée qu'il faut vraiment s'employer pour ne pas se faire battre. Chaque action est similaire à la réalité, aussi bien dans le domaine de la touche que dans celui de la mêlée ou des passes. Les trois boutons servent en permanence, et confèrent une ergonomie on ne peut plus souple. Ce produit nous change vraiment des semi-éternelles simulations de football, et pourrait bien augurer d'un avenir plus rose pour ce Sport.

TRAZOM

En plein match, le but est, entre autres, de trouver des touches pour s'approcher le plus possible de l'adversaire. Pour cela, une flèche blanche apparaît après avoir appuyé sur le bouton "B". En appuyant du nouveau, vous saisissez l'action.

La coup de pied de pénalité s'élimine à l'aide d'une jauge et de scanner sur la cible.

Et c'est l'essai, Bataf, suite à une sortie de mêlée aux dix-huit mètres, le capitaine de l'équipe d'Angleterre passe à son trois-quart-aile qui double la passe avec son ailier. La défense française, impuissante ne peut que constater les dégâts. L'Angleterre mène sur le score de 8-0.

Pour faire une passe, il suffit d'appuyer sur les boutons "A" ou "C". Un coéquipier sera alors "accroché" et matérialisé d'un cercle blanc (en haut à droite). Il doit être bien démarqué.

Ah! La sacro-sainte mêlée, où il s'en passe des vertes et des pas mûres! Allons soyons sérieux, qui a vu un coup de poing voler ?

Seconde simulation de ce sport sur console, la première ayant vu le jour sur Super Famicom, ce rugby de Domark permet de retrouver les plus grandes équipes du monde dans des championnats ou des matchs amicaux. Un classique dans le domaine de la simulation sportive. Le jeu utilise intelligemment les trois boutons de la Megadrive, et la seule faiblesse du jeu à ce niveau se situe au niveau des passes que l'on ne fait pas toujours au joueur que l'on voudrait.

Outre un grande nombre d'équipes de l'Angleterre, de la France en passant par le Zimbabwe et les USA, ce jeu de Domark est à la fois suffisamment réaliste, et jouable pour être apprécié des connaisseurs. Attention, ce n'est pourtant pas le hit de l'année, ni la perfection du genre. Mais c'est, pour le moment, la seule simulation de rugby sur Megadrive.

T.S.R.

INTERNATIONAL RUGBY

EDITEUR • DOMARK
GENRE • SIMULATION DE RUGBY
TAILLE CARTOUCHE 4 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE D'ÉQUIPES • 18
NOMBRE DE JOUEURS 1 OU 2 SIMULTANEMENT
CONTINUES
PASSWORDS

- Un très grand réalisme.
- Différents tournois.
- Nombre d'équipes.
- A deux, le pied!

- Des couleurs trop fades.
- Des sons moyens.

14 GRAPHISMES
On ne peut pas dire qu'on atteigne des sommets, mais ils restent dans la moyenne.

16 ANIMATION
Chaque déplacement ou scrolling de l'écran est vraiment bien rendu.

17 MANIABILITÉ
Faire des passes, taper au pied ou marquer un essai, seront autant d'actions faciles à exécuter.

13 SON/BRUITAGE
De ce côté, ce n'est pas folichon, à part les digits pour les bruitages qui sont loin d'être mauvais.

GLOBAL 80%

Master System

JE SUIS UN LOOOOOOOOOOO OOOOOOOOUP!

Un scientifique organise dans le plus grand secret des expériences inédites. A tel point que par un mauvais jour, son fils Saul Morrow en subit les conséquences. Il est transformé en Loup-Garou! Mais son père se fait vite enlever par des personnages jaloux et avides de son savoir. Saul doit maintenant tout faire pour le sauver. A travers 5 mondes, le loup que vous incarnerez devra donner des coups de poings et esquiver, et, lorsque la transformation s'effectuera, sa force sera décuplée à un degré tel qu'il pourra utiliser des armes "volantes"!

Vous êtes sur le Vaisseau Amiral de votre ennemi juré, et devez retrouver le Big Boss de ce navire le plus vite possible!

WOLFCHILD

Au niveau 2, dans la Jungle équatoriaale. Bonjour pour se frayer un chemin à travers les arbres percés. Un vrai labyrinthe!

Au niveau 3, des milliards de bêtes vous attendent de patte ferme! Certains insectes géants vous aideront même à traverser certains passages délicats. Ne refusez pas, ça vaudra mieux!

Transformé en Loup-Garou! Eh oui, ça devait bien arriver un jour. Qui vous a dit d'aller vous asseoir à l'intérieur de l'accélérateur de particules de Papa!

Wolfchild est très plaisant à jouer, d'autant que sur Master system, les jeux de ce type se font de plus en plus rares. Issu du monde micro, le nombre de couleurs a sérieusement baissé, pour ne pas dire plus. C'est l'un des gros défauts. Outre une animation un tantinet saccadée, mais sans gêner le moins du monde la progression du joueur, c'est surtout la difficulté qui semble mise à l'index. Les niveaux ne sont vraiment pas longs, et les Boss loin d'être invincibles. Avec un seul niveau de difficulté et des Passwords, le jeu a une très courte durée de vie. Et c'est vraiment dommage...

TRAZOM

WOLFCHILD

EDITEUR: VIRGIN GAMES
GENRE: PLATES FORMES
TAILLE CARTOUCHE: 2 MB
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE NIVEAUX: 5
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES: PASSWORDS

- Un héros très bien dessiné.
- Le côté aventure.
- Une bonne maniabilité.

- Des sons médiocres.
- Des scrollings un peu saccadés.
- Trop facile.

14 GRAPHISMES
Des sprites bien dessinés, mais moins beaux que sur Game Gear.

15 ANIMATION
Sans gêner vraiment, certains scrollings semblent saccadés, mais rien de méchant.

16 MANIABILITE
Pas de difficulté majeure pour contrôler l'animal, tout se passe dans la normalité.

9 SON/BRUITAGES
Quasiment dramatique! Que des "bips" et aucune musique. Très décevant...

GLOBAL 70%

NOUVEAU A PARIS
(METRO REPUBLIQUE)

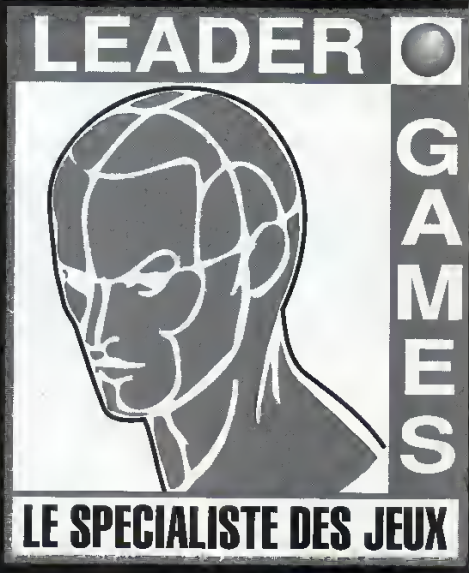
ux Super Famicom Neufs à partir de 169 F !

ECHANGES A PARTIR DE 40 F (100 F SUR NEO GEO)

E PRISE DE TOUS VOS JEUX ! !

OUVERT LE LUNDI DE 14H A 19H ET DU MARDI AU SAMEDI DE 10H30 A 19H

LEADER GAMES



LE SPECIALISTE DES JEUX

NOUVEAU MAGASIN PRES DU BD VOLTAIRE !

LEADER GAMES REPUBLIQUE

8, Rue J-P Timbaud 75011 Paris
Métro République ou Oberkampf

NEUF ★ NEUF ★ NEUF ★ NEUF ★ NEUF ★ NEUF ★

SUPER FAMICOM

Super Famicom	1390 F
Joy infrarouge	399 F
Cable péritel	149 F
SF Super Joycard	149 F
Adaptateur univ.(Starfox)	129 F
Royal Conquest	169 F
Rushing Beat 1	179 F
Prince of Persia	219 F
Ghouls' n Ghosts	229 F
Batman Return's	249 F
Rushing Beat 2	299 F
Axelay	329 F
Turtles Ninja 4	349 F
Final Fight 2	369 F
Exhaust Heat 2	399 F
Mario Kart	399 F
Star fox	399 F
Super Dunk Star	399 F
Tiny Toon	399 F
Super Volley Ball 2	449 F
Tetris 2	489 F
Darius Force NEW	589 F
Dragon Ball Z 2	589 F
Final Set Tennis NEW	589 F
Ranma 1/2 n°2	589 F
Run Saber NEW	589 F
Mario All Stars NEW	629 F
F1 Circus 2 NEW	639 F
Ranma 1/2 n°3 NEW	649 F
Solstice 2 NEW	649 F
World Heroes NEW	649 F
Mortal Kombat NEW	689 F
Street Fighter 2 Turbo NEW	689 F

MEGADRIVE

Mégadrive Jap.	749 F
Transfo 9 v. Jap.	149 F
Adaptateur MD Jap.	79 F
Monaco GP 2 Jap.	249 F
Street of Rage 2 Jap.	299 F
Bubsy US	399 F
F-15 Strike Eagle US	399 F
Fatal Fury Jap.	399 F
Golden Axe 3 Jap. NEW	399 F
Jungle Strike US	399 F
Jurassic Park US NEW	399 F
Mig 29 Fulcrum US NEW	399 F
Rolling Thunder 3 US NEW	399 F
Shining Force US NEW	399 F
Tiny Toon Jap.	399 F
Snow Bros Jap. NEW	399 F
Shinobi 3 US NEW	439 F
Strider 2 US NEW	439 F
F1 Circus US	499 F
Monkey Island US NEW	499 F
Street Fighter 2+ Jap. NEW	649 F

MEGA CD

Mega CD Pal + 7 jeux	2590 F
Ernest Evans	190 F
Heavy Nova	190 F
Dennin Aleste	290 F
Silky Lip	290 F
Lunar	390 F
Prince of Persia	390 F
Thunder Storm	439 F
Final Fight	449 F
Ranma 1/2 n°2	449 F
Silphed NEW	499 F

NEO GEO

Neo Geo + 1 jeu	2790 F
Neo Geo	2490 F
Joystick NG	449 F
Memory Card	190 F
Art of Fighting	1390 F
3 Count Bount	1390 F
Sengoku 2	1390 F
Super Side Kick	1390 F
Fatal Fury 2	1490 F
Samuraï Shodan NEW	1490 F
World Heroes 2	1490 F
View Point	1690 F

NEC

Nec Duo-R	2190 F
PC Engine 6T+1 jeu	1490 F
Core Grafx Puiss.5	590 F
Avenue Pad 6	349 F
Quintupleur	99 F
Super Star Soldier	149 F
Bomber Man 93	429 F
PC Kid 3	429 F
Lord of Thunder	479 F
Street Fighter 2 NEW	589 F

SUPER NES US

Super Nes US	1090 F
Run Saber NEW	479 F
Super Turrican	479 F
Lost Vickings	499 F
Utopia NEW	499 F
Shadow Run NEW	529 F
Seventh Saga NEW	539 F
Mortal Kombat NEW	549 F

★ OCCASION ★

NEO GEO

Neo Geo+Nam 75	1990 F
Nam 75	399 F
Cyber Lip	399 F
Magician Lord	449 F
Burning Fight	449 F
Blue's Journey	499 F
Baseball Star	499 F
Baseball 2020	499 F
League Bowling	499 F
Alpha Mission 2	499 F
Ninja Combat	499 F
Joy Joy Kid	499 F
Sengoku	499 F
Fatal Fury	649 F
Eight Man	699 F
Robo Army	699 F
Football Frenzy	699 F
Mutation Nation	749 F
King of Monsters	749 F
Art of Fighting	999 F
Super Side Kick	1099 F

SFC-SNIN-SNES

Actraiser	199 F
Pilot Twings	199 F
Castlevania 4	199 F
Double Dragon	249 F
Tortues Ninja 4	249 F
Street Fighter 2	249 F
Super Soccer	249 F
Super Tennis	249 F
Zelda 3	249 F
Addams Family	299 F
Another World	299 F
Amazing Tennis	299 F
Bart Nightmare	299 F
Mickey	299 F
Final Fight	299 F
Road Runners	299 F
Contra 4	299 F
Adventure Island	299 F
NCAA Basket Ball	299 F
Mario Kart	349 F

BON DE COMMANDE

A renvoyer à LEADER GAMES, 8 Rue J-P Timbaud 75011 Paris (ou sur papier libre)

LIVRAISON GARANTIE PAR COLISSIMO 48 H CHRONO *

CONSOLES ET JEUX (Spécifier sur quelle console)	PRIX
FRAIS DE PORT (Jeux et accessoires : 29 F / Consoles : 60 F)	F
TOTAL A PAYER	F

* Offre dans la limite des stocks disponibles-Prix ou offres modifiables sans préavis

REGLEMENT : ☐ CHEQUE ☐ MANDAT-LETTRE ☐ CARTE BLEUE

N° DE CARTE BLEUE : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

DATE D'EXPIRATION : |_|_|_|_|

BANQUE : _____

DATE ET SIGNATURE :

LE ...../...../.....

Nom : _____

Prenom : _____

Adresse : _____

CP : |_|_|_|_|_|

VILLE : _____

Tél. : _____

CONCEPTION ET REALISATION : CERILEB

California Games

REPORTAGE ALAIN HUYGHUES-LACOUR
Photos Gilles Klein

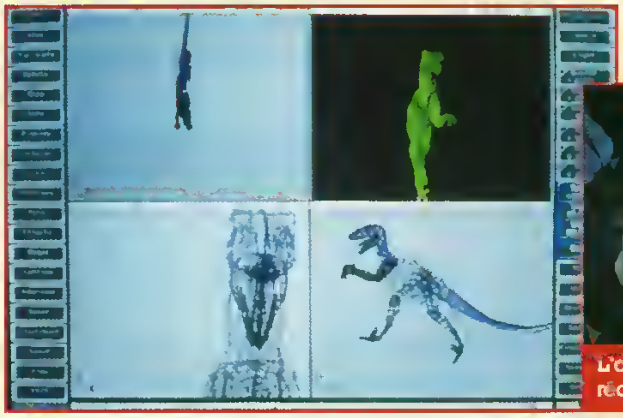
La Californie, ce n'est pas seulement les films made in Hollywood, on y développe également de nombreux jeux. C'est là que se sont installés Sega of America, Interplay et Virgin... suivez le guide!

SEGA OF AMERICA

Fin juin, j'ai eu la chance de partir à San Francisca pour visiter Sega of America. Je connais bien Sega Japan, mais je n'avais encore jamais eu l'accasion de découvrir la branche américaine de cette société. N'allez pas croire que Sega af America n'est qu'une simple filiale de la maisan mère, car même si la plupart des jeux sont dévelappés au Japan c'est ici que des hits comme Sonic 2 ant vu le jour et la majorité des jeux Mega CD sont également développés aux USA. Du reste, Sega of America prend de plus en plus d'importance, d'autant plus que la Megadrive marche de

Jurrassic Park sur Mega CD

mieux en mieux sur le marché américain aû elle distance actuellement la 16 bits de Nintendo, alors qu'elle est loin de faire le poids face à sa cancurrente au japon.
Pour commencer, naus avans visité le siège central de Sega of America qui est situé dans la banlieue de San Francisca. Là, nous avans pu faire un tour d'harizan des objectifs Sega avec Paul Rioux et Shinobu Toyoda, qui sant taus deux vice-présidents de Sega of America. A défaut de la mystérieuse console 32 bits de Sega, qui est encare un sujet tap secret, nous avons pu parler du Mega CD (qui se nomme le Sega CD aux USA). Sega est très confiant quant à l'avenir de cette machine, d'autant plus que le lecteur CD de la Super Nintenda est de plus en plus en retard et que, en dépit de ses perfarmances nettement supérieures, la 3DO ne devrait pas être un concurrent sérieux du Mega CD en raison de son prix trop élevé. Naus avans beaucoup parlé de la nouvelle chaîne de télévision câblée que Sega mante avec Time Warner aux USA. En reliant leur Megadrive au câble, à l'aide d'une simple interface, les utilisateurs pourrant télécharger directement les jeux de leur chaix (50 jeux différents seront proposés en permanence et ils serant renauvelés régulièrement). Mais attentian, ce système révolutiannaire ne permet pas d'acheter des jeux, mais seulement d'y jauer pendant le temps désiré car le programme s'efface dès que l'an éteint la console. D'autre part, cette chaîne câblée diffusera des previews des prachains hit Sega. Mieux encore, certaines de ces previews pourront être jouables! Par exemple, an paurra jauer chez soi le premier niveau de Sanic 3 avant sa sortie, ce qui permettra de se faire une idée précise du jeu avant de prendre la décision de l'acheter.

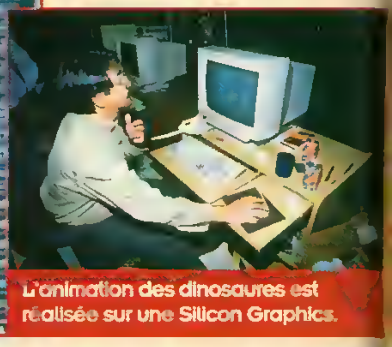


Ici, les concepteurs travaillent dans une ambiance préhistorique.

Les débuts de ce Sega Channel sont prévus pour le début de l'année prochaine et Sega étudie la possibilité de lancer une chaîne équivalente en europe, mais rien n'est encare décidé. D'autre part, une série de dessins animés cansacrée à Sanic est actuellement en cours de réalisatian. Décidément, les segamaniaques américains seront vraiment gâtés!

DES DINOSAURES SUR MEGA CD

Notre seconde visite fut pour le service de recherche et développement Sega qui s'occupe des gros projets pour le


L'animation des dinosaures est réalisée sur une Silicon Graphics.

Mega CD. De très nombreux jeux sont développés dans ce service, mais hélas nous n'avons pu uniquement visiter la partie du bâtiment dans laquelle est développée la version Mega CD de Jurassic Park. Contrairement à la version Megadrive (testée dans ce numéro), il ne s'agit pas d'un jeu d'action mais d'un jeu d'aventure. Jurassic Park n'est évidemment pas un petit projet et Sega met visiblement le paquet sur la version CD de ce jeu tiré du film le plus spectaculaire de l'année. Dans cette version, on retrouvera bon nombre des décors du film, ce qui est assez plaisant, mais ce sont bien sûr les dinosaures qui sont les stars de ce jeu et les programmeurs soignent tout particulièrement leur animation. Pour ce faire, ils utilisent la nouvelle machine qui fait des miracles: la Silicon Graphics. Nous avons eu droit à une démonstration des capacités de cette machine et je dois dire que c'est vraiment impressionnant. On dessine d'abord un personnage (un dinosaure en l'occurrence) et ensuite on peut l'animer avec une facilité déconcertante. De plus, il est possible de régler différents paramètres comme l'éclairage du dinosaure ou encore l'emplacement de la caméra qui le" filme", cette dernière pouvant être fixe au mobile (suivant un déplacement que l'on détermine également) et ensuite la Silicon Graphics calcule le tout en tenant compte de tous les paramètres donnés. Il est à noter que tous les trucages du film ont été réalisés avec cette machine, ce qui est une sérieuse référence. En effet, quand vous verrez ce film (il est génial!) vous serez stupéfait par la qualité des trucages car on a vraiment l'impression que Spielberg a découvert de véritables dinosaures pour les faire tourner dans son film tant il est impossible de voir le moindre trucage!

LE SEGA TECHNICAL INSTITUTE:

Sonic Spinball: la carte du jeu est d'abord réalisé sur papier

Nous avons été les premiers journalistes autorisés à pénétrer dans le très secret Sega Technical Institute dans lequel travaillent les meilleures équipes de développement de Sega aux USA. En effet, c'est là que sont réalisés certains des jeux vedettes de Sega, car ici on ne travaille que sur les plus gros projets comme Sonic 2, Sonic 3 ou encore Sonic Pinball. Ce service prestigieux se compose d'une quarantaine de personnes et il est dirigé par un ancien de chez Disney . Les jeux sont intégralement développés par une équipe maison, à l'exception des musiques.
Le concept de ce cet institut est original, puisque son but est de réaliser des jeux mieux adaptés au marché américain (et occidental en général) en faisant travailler ensemble des programmeurs américains et japonais. Sega Japon sélectionne les meilleurs éléments de son service de recherche et de développement afin de les envoyer ici pour travailler avec leurs collègues américains pendant plusieurs années, le temps de réaliser plusieurs projets. Cela dit, il arrive également que certains programmeurs japonais ne restent au Sega Technical Institute que le temps nécessaire pour régler certains problèmes techniques. L'idée de Sega est de surmonter les différences culturelles entre les programmeurs japonais et américains, notamment en permettant aux meilleurs programmeurs japonais de travailler avec des concepteurs américains et de réaliser ainsi des jeux qui correspondent encore mieux à la sensibilité du public américain.
Nous avons donc pu voir travailler certaines équipes sur des projets comme Sonic Spinball. Ce nouveau jeu consacré à Sonic s'inspire de la casino zone de Sonic 2, mais il ne s'agit pas d'un simple jeu de flipper, car il se passe tout un tas de choses différentes dans ce jeu qui semble très intéressant.

TOP SECRET:

Si cette visite était très intéressante, elle était loin d'être complète et nous sommes restés quelque peu sur notre faim. En effet, nous n'avons pas pu franchir la porte derrière laquelle travaillait l'une des équipes vedettes de du Sega Technical Institute. C'est derrière cette porte que Sonic 3 est actuellement en cours de réalisation et vous conviendrez qu'il était particulièrement frustrant de ne pas pouvoir jeter un coup d'oeil sur ce jeu! Pire encore, nous avons découvert en discutant avec quelques programmeurs maison que dans une autre partie du bâtiment d'autres équipes développaient des jeux sur la nouvelle console 32 bits de Sega. Les boules!!! Dire que je n'étais qu'à quelque mètres de la petite dernière de Sega et qu'il était impossible de la voir... je ne m'en suis pas encore remis.

Une graphiste finalise les décors de Sonic Spinball

L'un des programmeurs principaux d'Eternal Champions, 24 mégas de baston!

LOS ANGELES

Le lendemain de la visite au Sega Technical Institute, nous avons quitté San Francisco pour nous rendre à Los Angeles afin de visiter un autre service de recherche et développement de Sega of America, ainsi que deux licenciés Sega: Interplay et Virgin. !

SEGA INTERACTIVE:

Sega Interactive était une société de développement indépendante qui a été rachetée récemment par Sega of America. Dans le passé, cette société à développé des jeux pour des licenciés Sega, comme Electronic Arts, ainsi que pour Sega directement. Par exemple, Sega Interactive avait développé Greendog, ainsi que les versions Megadrive et Mega CD de Batman Returns. Ici on travaille sur de très nombreux projets (et non des moindres) et les jeux sont entièrement réalisés par les équipes maison, y compris les musiques. Sega Interactive vient de terminer Dinosaurs for Hire, un jeu d'action assez sympa que nous avions découvert au CES de Chicago et qui devrait sortir très prochainement. Mais nous avons pu découvrir quelques nouveautés alléchantes en

cours de développement. Sega ayant racheté à Lucasfilms les droits de Star Wars, une équipe travaille actuellement sur la conversion Megadrive de ce grand hit de la Super Nintendo. Le déroulement du jeu sera exactement le même que sur la console concurrente et personne ne s'en plaindra car c'est vraiment un grand jeu. En revanche, il faudra encore un peu de patience car ce jeu en est encore à la première phase de son développement. D'autre part, Sega Interactive réalisera également une version Mega CD de ce titre. Cette nouvelle version comportera les mêmes scènes que la précédente, mais elle devrait également disposer de nouveaux niveaux, ainsi que de plusieurs scènes du film. Sega Interactive vient

Star Wars; la force c'est plus fort que toi

également de s'attaquer à un nouveau projet consacré à Batman, mais cette fois-ci il s'agit de la licence du dessin animé qui fait un malheur aux USA et dont nous avons pu voir quelques épisodes sur Canal + . Une autre équipe développe Home Alone 2 et bien que le jeu soit loin d'être terminé, ce que nous en avons vu est nettement plus convaincant que le premier épisode et sans aucune comparaison possible avec l'ignoble daube commise par THQ sur SFC.

Mais le plus gros projet sur lequel travaille cette société se nomme Eternal Champions et ce devrait être l'un des plus gros succès Megadrive de la fin de l'année. Ce jeu de baston, que nous avions découvert au CES de Chicago, où il était largement mis en avant par Sega, s'inscrit dans la lignée de Street Fighter II. Ce jeu de baston qui vous offre le choix entre 11 combattants vous proposera un nombre impressionnant d'options: replay en ralenti, mode entraînement, choix de la vitesse et du nombre de manches et, bien sûr, une large panoplie de coups différents. Ajoutez à cela une réalisation très soignée, ainsi que des sprites de grande taille et vous obtenez un jeu de baston des plus impressionnants qui devrait figurer parmi les plus grandes réussites dans le genre. De plus, il faut signaler que cette cartouche de 24 mégas sera compatible avec la manette 6 boutons, ainsi qu'avec l'Activator (mais on pourra bien sûr utiliser également le joypad 3 boutons). Enfin, il semblerait que tout comme le Sega Technical Institute, Sega Interactive travaille actuellement sur la nouvelle console 32 bits de Sega.

INTERPLAY: UN NOUVEAU VENU

Another world, la version Mega-CD est plus longue et plus belle.

On pourrait s'étonner de cette visite chez Interplay dans le cadre d'un voyage de presse Sega, car jusqu'ici cet éditeur développait des jeux console uniquement sur la SFC. Mais Interplay vient tout juste de rejoindre les licenciés Sega et cet éditeur s'intéresse particulièrement au Mega CD. Interplay vient tout juste de terminer la conversion Mega CD de Lost Vikings, un excellent jeu d'action / réflexion qui est sorti cet été sur SFC. D'autre part, Interplay développe (pour Virgin) une version Mega CD de Another World, le grand hit de Delphine. Cette nouvelle version sera nettement plus longue que la précédente (à peu près le double) car une autre aventure commence là ou se terminait le jeu dans le premier épisode. Dans cette nouvelle partie du jeu, vous contrôlerez l'autre personnage, l'extra-terrestre qui aidait le héros dans le premier épisode. Des scènes cinématiques très réussies figureront également dans ce jeu, et les graphismes que nous avons vus sont particulièrement réussis. La version Mega CD de Another World devrait sortir au mois de septembre aux USA.

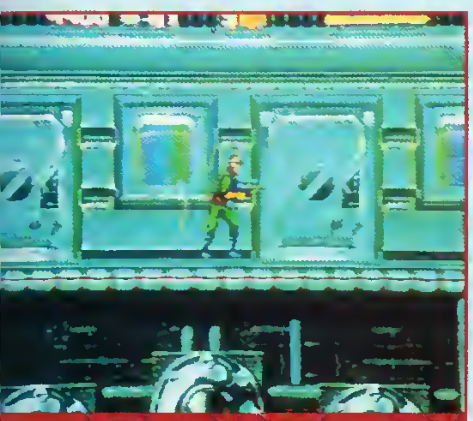
Mais le projet le plus ambitieux d'Interplay est indiscutablement Stone Keeper, un jeu de rôle en 3D des plus impressionnants. Tous les personnages de ce jeu sont interprétés par des acteurs qui ont été filmés dans les studios de cinéma d'Hollywood. Ce jeu devrait offrir un réalisme jamais atteint à ce jour sur console, le concept étant de vous faire oublier qu'il s'agit d'un jeu et de vous donner l'impression que vous vivez vraiment cette aventure. Stone Keeper offrira de 40 à 80 heures de jeu et il devrait être commercialisé au cours du second trimestre 94.

Stone Keeper : un jeu particulièrement réaliste

ON TERMINE AVEC VIRGIN.

Pour le dernier jour de ce voyage, Sega nous avait gâtés, puisque cette journée était consacré à Virgin, qui dispose des jeux les plus excitants du moment. Nous avons été reçus avec beaucoup de gentillesse par le PDG de Virgin Games. Je dois dire que j'ai été très surpris de l'accueil très ouvert que nous avait réservé Virgin, alors que dans d'autres sociétés comme les studios CD de Sega on ne nous montrait que très peu de choses nouvelles et que tout était entouré du plus grand secret. Chez Virgin, nous avons pu tout voir (ou presque!).

Pour commencer, nous avons vu la version Mega CD de Terminator qui est pratiquement terminée et qui devrait sortir très prochainement. Bien que cette nouvelle version soit dans le même esprit que les précédentes, le déroulement du jeu est différent et les sprites sont de plus grande taille. Il n'est pas vraiment surprenant que cette nouvelle version surclasse les précédentes car ce jeu occupe l'équivalent de 40 mégas (sans le son), ce qui est assez impressionnant! D'autre part, Terminator sera le premier jeu Mega CD en Q sound et la bande sonore est assez extraordinaire.Si nous avions déjà vu des préversions de Terminator dans différents salons, nous avons pu découvrir Dino Blaze, un nouveau jeu de Virgin qui n'avait encore jamais été montré à ma connaissance. Ce jeu sur lequel 20 personnes (principalement des programmeurs) ont travaillé, bénéficie d'une animation d'une qualité inégalée à ce jour, que ce soit sur



Le Terminator is back sur Méga-CD.

console ou sur micro. Quelle claque! C'est vraiment du dessin animé interactif. Du reste, lorsque les gens de Disney sont venus voir les progrès réalisés dans le développement du Livre de la Jungle, ils ont découvert ce jeu et , comme moi, ils ont craqué devant la qualité de l'animation réalisée par les programmeurs de Virgin. Du coup, ils ont décidé de confier à Virgin la réalisation de Aladdin qui devrait être le plus gros hit de l'année.

Au départ, c'est Sega qui avait acheté les droits d'Aladdin à Disney pour la Megadrive. Seulement, Disney dispose d'un droit de veto sur tous les jeux réalisés à partir de leurs personnages et ils ne furent pas du tout satisfaits par le travail réalisé par Sega sur cette licence. Aussi ont-ils décidé de reprendre cette licence pour la donner à Virgin. Il faut reconnaître que si Sega a fait un beau boulot sur Mickey et Donald, ils ont gâché deux licences Disney cette année avec Talespin et Ariel la petite sirène qui sont des jeux franchement médiocres, alors que la version Virgin du Livre de La jungle est très prometteuse.

Personne ne verra sans doute jamais la version de Sega de Aladdin, mais même si elle n'était pas mal il me semble peu probable qu'elle puisse égaler celle de Virgin. Je vous en ai parlé avec beaucoup d'enthousiasme dans le reportage sur Chicago, dans le dernier numéro de Joypad, aussi je ne m'étendrai pas à nouveau sur ce jeu. Toutefois, Virgin a avoué avoir dépensé 1 million de dollars rien que pour l'animation de Aladdin et le résultat est vraiment extraordinaire. Nous avons pu découvrir de nouveaux tableaux de ce jeu qui est presque terminé et c'est vraiment un jeu qui pulvérise littéralement tout ce qui s'est fait dans le genre. Une animation de cette qualité tient une place très importante sur une cartouche, mais Virgin a mis au point une technique révolutionnaire de compactage des données. La cartouche d'Aladdin sera une 16 mégas, alors que sans cette technique un seul niveau du jeu aurait occupé

Dino Blaze: une animation extraordinaire qui a fait craquer Disney.

près de 16 mégas! Il est à noter que cette technique révolutionnaire mise au point par Virgin intéresse beaucoup de monde et Nintendo le premier cherche à en obtenir à prix d'or la licence, mais Virgin a décidé de ne l'utiliser que sur Sega pour l'instant. Cette superproduction a mobilisé pendant six mois une douzaine de collaborateurs de Virgin et une vingtaine d'animateurs de Disney! Il faut dire qu'il est tout à fait exceptionnel de réunir un personnel aussi important pour mener à bien un projet, mais cela vaut le coup car Virgin prévoit de vendre 3 millions d'exemplaires de cette cartouche, ce qui ne serait pas surprenant vu la qualité du produit. Virgin devrait réaliser par la suite une version Mega CD de Aladdin et il n'est pas exclu que celle ci comporte également des extraits du dessin animé.

Le seul problème dans cette affaire, c'est que pour réaliser ce jeu, Virgin a été obligé de délaisser temporairement le développement du Livre de la Jungle qui ne sortira donc pas comme prévu pour les fêtes, mais au cours de l'année prochaine. D'autre part, Virgin travaille sur d'autres jeux console, comme la suite de Cool Spot, par exemple. Nul doute que Virgin nous prépare bien d'autres surprises encore!

Deux programmeurs de l'équipe de David Perry au travaillent sur Aladin

Echange Jeux 75 Francs
Super Nintendo, Mégadrive, NES, Mastersystem, Gameboy, Gamegear, Lynx, Nec
Toutes Origines
Sous 72 Heures ouvrées
Envoi en recommandé
Prix TTC port compris
Liste sur demande

68, rue Monge
BP
21000 Dijon Cedex
Tel : 80.59.15.49

l'offensive sega porte un nom mega cd 2

Plus d'un an après so sortie au pays du soleil levant, le CD Rom de la Megadrive arrive dans nas bourgades françaises sous le nam, ô combien original, de Mega CD II. Alors, doit-an jeter nos belles cartouches pour recevoir dans nos chaleureux fayers la nauvelle technalagie du Mega CD II? Afin de danner une répanse à ce délicat prablème, commençons par faire le tour d'harizan des capacités de cette toute nauvelle machine.

Tout d'abord, ou first of all pour parler à la mode Sherlock Holmes, l'un des premiers jeux du Mega CD II, un constat s'impose: le Mega CD II n'a pas du tout, mais alors pas du tout, la même allure que son prédécesseur nippon au américain, le Mega (Sega paur sa versian US) CD. La machine a entièrement été relookée afin que ce nauveau design s'accarde parfaitement avec la Megadrive II. Ainsi le Mega CD II viendra s'encastrer parfaitement dans la Megadrive II, de façon à donner un bloc compact et très design. De ce paint de vue, Sega reste le leader du design côté consale. Mais avant même que vous vous inquiétiez, je réponds à la question: est-ce que le Mega CD II est campatible avec la Megadrive ancienne versian? Oui, tout à fait Thierry! Il y a cependant une différence, la Megadrive étant plus grande que la Megadrive II, l'associatian avec le Mega CD II ne donne pas un graupe compact, la Megadrive dépassant par un côté. C'est assez inesthétique, mais l'impartant, c'est que ça marche!

Nouveau look pour une nouvelle technologie!

Mais possons de suite aux capacités proprement techniques de la machine. Tout d'abord, quelques mats du suppart CD, afin de vous mettre l'eau à la bouche. Si une cartouche fait en général de 4 à 16 Mega-bits, un CD peut, quant à lui, stocker jusqu'à 550 Megaactets de programme, sait quelque 4400 méga-bits! Imaginez-les possibilités! Un suppart CD, c'est aussi la passibilité de mettre de véritables sons, qualité CD bien entendu. Vous voulez du Mozart? Aucun problème! Ce qui permet à la machine de sortir des jeux du genre Music Video aù il faut faire des clips sur les musiques d'INXS (sortie en septembre), Kriss Kros au encore Marky Marks. La machine possède, bien entendu, une sortie audia stéréo qui vous permettra sons aucun problème de la brancher sur l'ampli de vatre chaîne Hi-Fi.

Le paradis des sons CD dans l'enfer des consoles!

Reste enfin que la palette de couleurs reste la même, le Mega CD II ne changeant rien aux capacités de la Megadrive. Il y a par canséquent une palette de 512 couleurs pour 64 affichables simultanément à l'écran. Le microprocesseur de la machine reste lui aussi le même puisqu'il s'agit d'un 68000 cadencé à 12,5 MHz, alors que la Megadrive seule tourne à 7,5MHz. Autre innavation de la machine, la présence d'un ca-processeur arithmétique qui permettra à la machine de gérer elle-même les effets de zooms au bien de ratotions.

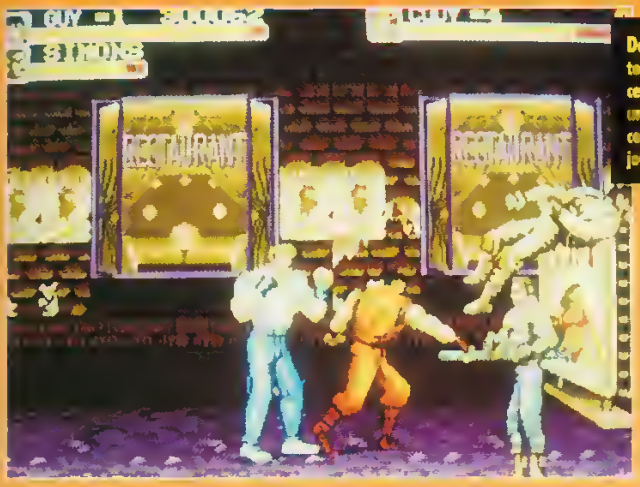
Vaici dans les capacités de la machine qui, vendue 1990 FF avec le jeu Road Avenger, devrait avair un bel avenir, vu les jeux qui vant arrriver avant la fin de l'année. Les jeux sortirant en grand nambre, et leur prix devrait tourner autour de 399 FF, sauf Ninght Trap, double CD ablige, qui sera à 449 FF, ce qui n'est en soi pas excessif. ■

FICHE TECHNIQUE

MICROPROCESSEUR
68000 cadencé à 13,5 MHz.
RAM
6 Mbit (programmation, image et sons)
512 Kbits (mémoire PCM: son)
128 Kbit
(mémoire cache: graphismes, effets spéciaux)
64 Kbits (mémoire de sauvegarde)
COULEURS
64 couleurs affichables simultanément
16 couleurs sur un carré de 8 pixels sur 8
Palette: 512 couleurs
RESOLUTION
320 X 224
TEMPS D'ACCES
environ 1 seconde
SON
Source de son PCM stéréo 8 voies
Fréquence "sampling": 32 KHz max
Convertisseur D/A 16 bits
Filtre digital interne "over sampling"
SORTIE AUDIO STEREO
oui
MEMOIRE DES JEUX
1 CD= 550 Megabits

final fight

EDITEUR : CAPCOM • MEGA CD II



De la baston dans tous les sens pour ce jeu qui se joue, une fois n'est pas coutume à deux joueurs!

Les sprites sont trop peu variés, on retrouve toujours les mêmes, dommage. Final Fight est un jeu qui vieillit.

Encore un grand nom pour les débuts du Mega CD. Faute de mettre des grands jeux, on met des grands noms, c'est une certaine forme de politique. On retrouve avec Final Fight l'archétype même du jeu de baston à progression. On avance au fil des niveaux, on ramasse les quelques objets mis à notre disposition, et l'on cogne sur les pauvres bougres qui possent. Final Fight garde ses défauts et ses qualités, et l'on ne peut pas dire que la version Mega CD soit une véritable révolution ni une véritable merveille. On se demande bien ce que la version CD Rom apporte de plus, hormis les sons qui ne s'en tirent pas trop mal. Final Fight fait partie de ces jeux sur CD Rom qui auraient très bien pu tenir sur une bétasse cartouche, les sons en moins. Seuls des jeux comme Road Avenger, Thundehawk, Music Video, Night Trap et Silpheed exploitent intelligemment le support. Alors certes, Final Fight est un bon jeu, mais on ne s'achète pas un Mega CD pour avoir Final Fight, on achète Final Fight lorsque l'on possède déjà la machine, et que l'on désire acquérir un jeu qui ne soit pas mauvais. Une petite précision tout de même, ce Final Fight là peut se jouer à deux simultanément et il comporte tous les niveaux du jeu d'arcade!

T.S.R.

GRAPHISME: 16
ANIMATION: 15
SON: 16
MANIABILITE: 16
NOTE GLOBALE
83%

jaguar xj220

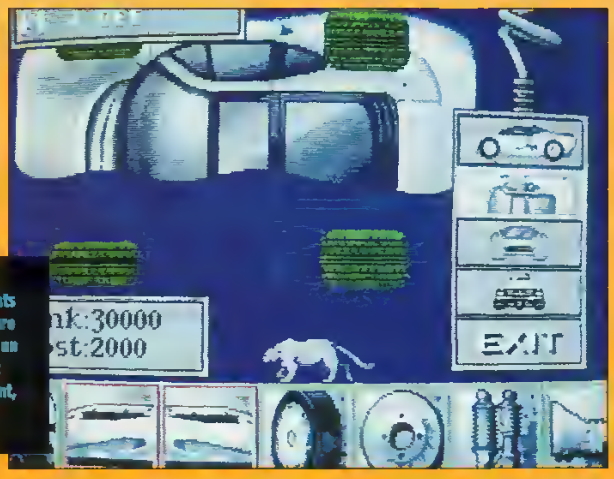
EDITEUR : CORE DESIGN
MEGA CD

Deux joueurs et deux écrans superposés. Un classique désormais.

GRAPHISME: 14
ANIMATION: 15
SON: 17
MANIABILITE: 15
NOTE GLOBALE
74%

La première course de voitures du Mega CD! Et quelles voitures: des Jaguars XJ 220! Sur différents circuits et sous diverses conditions climatiques (neige, pluie etc...), vous allez pilater votre bolide, avec comme objectif, attention, on ne s'en doute déjà pas, finir dans les premiers. Vous pouvez aussi décider de finir dans les derniers, c'est tout aussi amusant, mais c'est beaucoup plus facile. En début de course, vous choisissez l'air de musique sur lequel vous voulez rouler, et c'est parti. Précision intéressante, le jeu offre la possibilité à deux joueurs de courir en même temps. On retrouve alors les maintenant traditionnels écrans splittés pour que chacun des deux joueurs puisse suivre facilement sa course. Autre option intéressante du jeu, il est possible de s'occuper de sa voiture pièce par pièce. A vous de faire les changements de matériel sur votre véhicule par le biais d'un tableau aussi complet que bien fait. Même si les musique ne sont pas mauvaises, elles manquent singulièrement de pêche, les graphismes sont honnêtes, mais on accroche cependant avec peine à ces courses. Très sympa à deux joueurs, Jaguar XJ 220 ne convainc pas le joueur solitaire, où s'il le convainc, c'est pendant la première heure, après...

T.S.R.



Les achats pour votre Jaguar, un moment important, et cher!

prince of persia

EDITEUR : SEGA
MEGA CD II

Les combats de Prince of Persia, ou plutôt des Prince of Persia, ont cela de bien qu'ils sont simples mais passionnants. Une seule attaque, une seule parade, pour des moments forts.

Dans son palais, la princesse regarde son sablier... Il ne faut vraiment rien avoir à faire d'autre.

Le classique parmi les classiques arrive sur le Mega CD pour ses taus débuts. Etait-ce là une véritablement bonne idée? Ça se discute. On connait maintenant tous l'histoire de cette jeune princesse captive qui a le choix entre un mariage avec le Vizir du coin ou bien la mort, donnée par ce même Vizir intransigeant. Pour vous, jeune Prince de Perse (c'est le titre!), il vous reste une heure avant que le délai n'expire, et avec lui la Princesse. Avec une animation du sprite parfaite, Prince of Persia fut, et est encore pour beaucoup, la référence dans le genre. Alors que sa suite sort sur micro, le premier volet arrive sur Mega CD. Une question s'impose: pourquoi un ancien jeu sur une nouvelle console? Hormis les musiques CD, ce Prince of Persia n'apporte rien de nouveau. C'est le classique ultra classique type. Les décors sont les mêmes, la maniabilité aussi (plutôt bonne) et ainsi de suite. Dommage que les graphismes n'aient pas été plus soignés, car on ne se retrouve en face que d'un Prince of Persia quelconque, sans aucune consistance. Pourquoi celui-là plutôt qu'un autre? Surtout si l'on possède une autre machine?

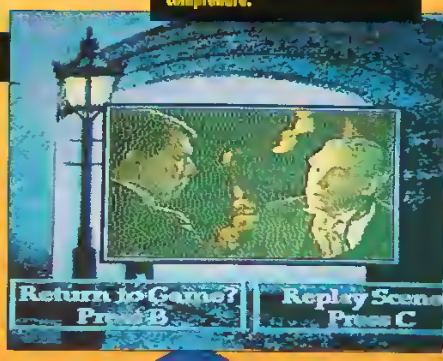
T.S.R.

GRAPHISME: 14
ANIMATION: 17
SON: 16
MANIABILITE: 14
NOTE GLOBALE
78%

sherlock holmes consulting detective

EDITEUR : SEGA • MEGA CD II

Une scène jouée par des acteurs qui ne sont pas toujours faciles à comprendre.



Amateurs de neurones en folie, bienvenue à notre rendez-vous avec Sherlock Holmes. Dans ce programme, similaire au Detective Conseil des Jeux Descartes, on vous propose de résoudre diverses affaires, en faisant preuve d'une implacable logique, d'un esprit de déduction incroyable mais vrai, et d'une maîtrise parfaite de la langue de Byrron en sachant que du Byrron, ça se lit en général, et que ce jeu, ça s'écoute! Car je vous le dis taut de suite, le jeu est intégralement en anglais. Ou plus exactement, en anglais débité par des acteurs américains de seconde zone qui veulent se faire passer pour british mais ne le sont pas (c'est là l'avis d'une véritable anglaise qui était de passage le jour où nous avons fait le test). Bref, conclusion, c'es très difficile à comprendre, surtout que les indices sont dans le texte. A moins d'être titutaire d'une maîtrise d'anglais, le jeu devient délicat. Trois cas à résoudre pour cette première partie de Sherlock Holmes, la seconde ne devant pas tarder: la malédiction de la momie, la meurtrière mystifiée et le soldat de plomb. Trois titres qui en disent long sur les affaires. Avec des sons excellents (des voix CD!) des graphismes à la Night Trap pour les scènes de l'enquête et une maniabilité très bonne, ce Sherlock Holmes est un soft à la fois complexe et raffiné, pour les anglophiles avertis. A conseiller à tous les parents, ou aux étudiants en langue.

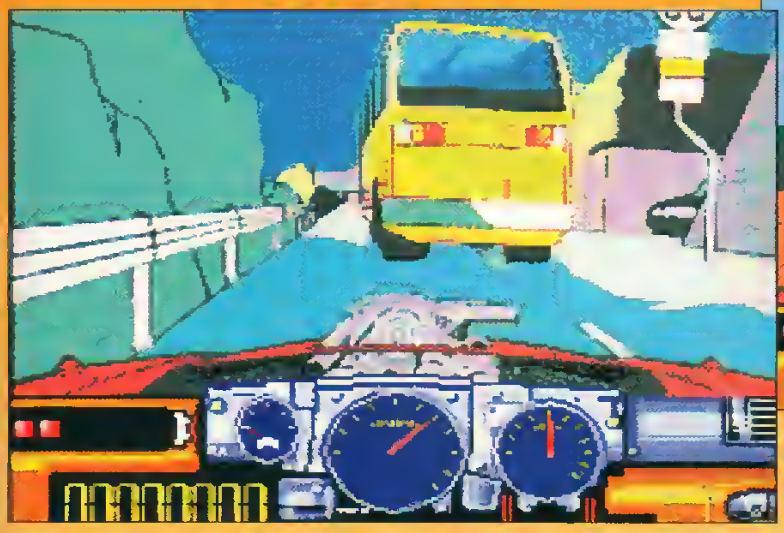
Les options au programme. Un carnet pour prendre des notes, un répertoire des lieux et personnages dignes d'intérêt, les extraits de journaux des derniers jours et ainsi de suite.

T.S.R.

GRAPHISME: 13
ANIMATION: 18
SON: 17
MANIABILITE: 16
NOTE GLOBALE
moi speak english
76%
moi parle pas anglais
50%

road avenger

EDITEUR : WOLFTEAM (TELENET) MEGA CD II



Vous êtes un pauvre malheureux, un mec complètement détruit par le chagrin... ah lala, ce que c'est que d'avoir perdu sa meuf! C'est pourtant pas faute de l'avoir aimée, ah non alors, mais c'est ce gang de diables de la route. Ils l'ont écrasée avec leurs pneus, et même qu'ils sont repassés plusieurs fois sur le corps de votre copine, afin de bien repeindre la route de ses tripes sanguinolentes, encore remplies du petit-déjeuner qu'elle venait de prendre, à base de cornflakes (d'où le bruit "scroutch' lorsqu'elle s'est fait rouler dessus?). C'en était trop pour vous! Votre femme, passe encore, mais salir la route que de braves fonctionnaires se tuent à rendre plus propre chaque jour... c'était insoutenable! Vous avez décidé de les venger!

GREG

GRAPHISME: 16
ANIMATION: 17
SON: 17
MANIABILITE: 16
NOTE GLOBALE
81%

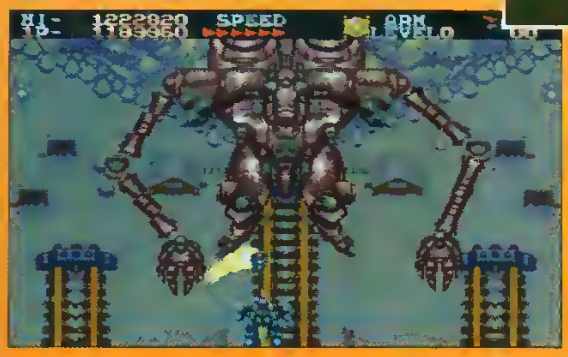
robo aleste

EDITEUR : SEGA • MEGA CD II

A l'époque des guerres de successions au Japon, vous êtes le jeune pilote d'un robot-ninja (?), qui doit tirer sur tout ce qu'il voit devant lui. On ne peut pas être plus clair: Ce jeu, qui fait suite au très célèbre Spriggan sur Cd-rom Nec, ne donne pas la satisfaction d'un vrai shoot'em up, il reste tout de même sympathique...alors que dire? Ce n'est pas une daube, mais ce n'est pas une merveille non plus, son problème réside dans la laideur de ses décors. Seule la cascade du début du premier niveau fait presque honneur à la machine....pour le reste c'est d'une laideur mystique et affrolante. Si vous le trouvez à moins de 300 Frs, allez-y, mais dans le cas contraire, faites sans lui.

GREG

GRAPHISME: 11
ANIMATION: 14
SON: 13
MANIABILITE: 15
NOTE GLOBALE
64%



le support du futur et son "à venir" !

On ne peut pas dire que les jeux qui accompagnent la sortie du Mega CD soient de pures merveilles, vous aurez pu vous en rendre compte. Mais un rapide taur d'horizon de ce qui reste à venir vous fera peut-être voir que le Mega CD II est capable de véritables prouesses. Il suffit de voir Silpheed, qui sortira ou mois de décembre de cette année, paur en être persuadé! Alors voici, paur tous ceux qui s'interrogent, quelques uns des titres paur 1993 et d'autres pour plus tard!

dune

EDITEUR VIRGIN GAMES
SORTIE PREVUE EN OCTOBRE 1993

De véritables acteurs ont prêté leur voix aux personnages afin d'accentuer le réalisme. Des centaines de phrases ont été enregistrées!

Un travail lent et difficile, la synchronisation des lèvres avec le texte!

Le premier jeu Mega CD, avec Night Trap, possédant des voix CD en français! Plus besoin de se creuser la tête paur comprendre, il n'y a plus qu'à savourer! Inspiré de l'oeuvre gigantesque de Frank Herbert, et reprenant les séquences du film de David Lynch, Dune vous emmènera dans le monde étrange des Harkonnens, en interprétant Paul Atreides! Il faudra au joueur un sens diplomatique et militaire aigu pour parvenir à imposer sa loi au Fremens, et à lancer la révolte! Un jeu gigantesque, et en français, je le répète!

ecco the dolphin

EDITEUR: SEGA
SORTIE PREVUE EN OCTOBRE 1993

Ecco revient! Avec une nouvelle bande son, cette version d'Ecco vous emmènera dix mille lieux sous les mers! Hormis les changements sonores, le jeu reste identique à lui même: génial.

spider man vs the kingpin

EDITEUR: SEGA
SORTIE PREVUE EN NOVEMBRE 93

Spiderman ne manque pas le Mega CD II pour un méga jeu d'action où l'homme araignée rencontrera, entre autres personnages, Venom! Des sons d'enfer, CD oblige, pour un soft 100% action, Spiderman oblige.

night trap

EDITEUR: SEGA
SORTIE PREVUE EN NOVEMBRE 1993

Le premier véritable bon jeu du Mega CD sera aussi dans le peloton de tête du Mega CD II. Avec des voix en français, essentiel pour jouer! Ce programme, véritable film, vous proposera de surveiller une maison afin d'y capturer une bande de terroristes. Original et indispensable.

batman returns

EDITEUR: SEGA
SORTIE PREVUE EN SEPTEMBRE

Batman sera parmi les premiers arrivants sur Mega CD II! Jetez donc un oeil dans notre dernier numéro (Joypad 22) pour plus de détails. Un soft excellentissime.

wonder dog

EDITEUR: JVC
SORTIE PREVUE EN OCTOBRE 1993

Ce jeune chien extraterrestre veut retourner sur sa planète! Dans un jeu de plates-forms amusant, coloré et rapide, vous guiderez Wonder Dog. Une fois encore, l'un des meilleurs titres sur Mega CD II, même si les arrivées de Sonic CD en novembre ou de Cool Spot en décembre pourraient bien lui voler la vedette

MADE IN AILLEURS, MAIS UN JOUR... PEUT-ETRE...

Le Mega CD, version japonaise de la machine qui nous intéresse en l'occurrence, est une machine pleine d'avenir semble-t-il, tout comme le Sega CD, sa version US. Et ce qui est sûr, ces deux autres machines ne devraient pas tarder à faire un tour en France, soyons en sûrs. Parmis les vedettes à attendre, citons tout de même le fameux Eye Of the Beholder, ou encore Monkey Island de Lucas Arts, qui ne passeront pas inaperçus. Autres titres Sega CD, Robocop vs Terminator pour ceux qui veulent de l'action ou mieux encore, le bellot Enforcers de Konami, où vous tirerez sur tout ce qui bouge à l'écran à l'aide d'un pistolet qui devrait être commercialisé en même temps que le jeu sortira, c'est-à-dire en octobre pour les States. Enfin, à attendre aussi, le Dracula de Sony, un beat them up vampirique qui sera à voir. Il y a du jeu en perspective, alors patience...

ULTIMA games

Nouveau
ULTIMA Paris 13
57, avenue des Gobelins - Paris 13 ème
Tél. (1) 47 07 33 00
Métro Gobelins ou Place d'Italie
ULTIMA GRENOBLE

PARIS	5, Bd Voltaire - 75011 - Tel. (1) 43 38 96 31 - Fax 43 38 11 86	TOURS	97, av de Grammont - 37000 - Tél. 47 64 51 51
PARIS(echange)	21, rue de Tunn - 75008 - Tel. (1) 42 94 97 14	BASTIA	3, rue St François - 20200 - Tél. 95 31 68 70
PARIS(Nouveau)	57 avenue des Gobelins - Tél. (1) 47 07 33 00	JUAN LES PINS	14, av Maupassant - 06160 - Tel. 93 61 10 21
MARSEILLE	26, rue de la Palud - 13001 - Tel. 91 33 24 25	AIX EN PROVENCE	40, cours Sextius - 13100 - Tél. 42 27 59 45
MULHOUSE	13, rue de Hugwald - 68000 - Tel. 89 66 37 37	NIMES	4, rue des Greffes - 30000 - Tel. 66 76 16 16
PERPIGNAN	2, rue Lafayette - 66000 - Tel. 68 56 76 20	BLOIS	2, rue Vauvert - 41000 - Tel. 54 74 44 53
GRENOBLE	4, rue de Bergers - 38000 - Tél. 76 64 06 11		

SEGA

	NEUF	OCCASE
SEGA MEGADRIVE	690	490
MEGA CD		1290
Promo MEGA CD	nous consulter	
Joypad Sega		69
Alimentation	150	70
Câble Péritel	150	70
Câble Moniteur	190	100
Game Adaptator	99	49
PRO 2	125	79

Nous avons des centaines de titres d'occasion à de tous petits prix
Pour les autres titres, appelez-nous
Ex liste voir ci-contre

GAME GEAR D'OCCASION 390 F
NOMBREUX JEUX A PARTIR DE 90 F

GAME KEY
adaptateur universel qui vous permet d'utiliser TOUS les jeux japonais ou americains, même protéges, sur vos consoles françaises

Nouveautes

Amazing Tennis	399	Flash Back	399	Shinning Force	NC
Battle Toads	399	Golden Axe II	399	Shinobi III	399
Cool Spot	399	Jungle Strike	399	Tiny Toons	399
Fatal Fury	399	Global Gladiators	399	Tortues Ninja IV	399
Out of this World	399	Super Kick Off	NC		

JEUX D'OCCASION :

Altered Beast	90	Moonwalker	120	Grand Prix Monaco	250
Sonic	90	Merc	120	James Pond II	250
XDR	90	Shadow Dancer	120	Mickey and Donald	250
Zoom	90	Street of Rage	120	Tazmania	250
Alien Storm	120	Castle of Illusion	190	Alien 3	290
Alex Kid	120	California Games	190	Batman Return	290
DJ Boy	120	Donald Ouackshot	190	Ecco le Dauphin	290
Ghosbusters	120	Rampart	190	Fatal Fury	290
Hell Fire	120	Road Rush	190	Flash Back	290
Gynough	120	Terminator	190	Sonic 2	290
Joe Montana	120	Chuck Rock	250		

CADEAU : pour tout achat de 4 jeux Sega Mégadrive neufs, sur un an, nous vous offrons gratuitement 1 jeu. Demandez votre carte. 4 jeux achetés chez ULTIMA = 5 jeux pour vous.

Pour les autres titres, nous telephoner , plus de 50 titres de 90 F a 120 F et plus de 150 titres en stock, en plusieurs exemplaires

SUPER NINTENDO

JEUX D'OCCASION

Actraiser	250	Super Tennis	250
Casteivania	250	Zelda	250
Contra	250	EVO	290
Ghoust and Ghost	250	Street Fighter II	290
Lemmings	250	Out if this World	330
Rocketter	250	Axelay	350
Rushing Beat	250	Magical Quest	350
R-Type	250	Ramna 1/2	390
Soulblader	250	Star Fox	450

NOUVEAUTES

Art Of Fighting
Bomber Man III
Bubsy
Dragon Ball Z
Mortal Combat
Mario All Stars
Street Fighhter 2 Turbo

Et bien d'autres

	NEUF	OCCASE
Super Nintendo Français	690	590
Super Nintendo US	1090	890
Famicom	1440	1190

Accessoires	NEUF	OCCASE
Universal adaptator	99	69
Dyna-1	149	69

CADEAU : pour tout achat de 4 jeux Super Nintendo ou Famicom neufs, pendant une période d'un an, nous vous offrons gratuitement 1 jeu.
Demandez votre carte - 4 jeux achetés chez ULTIMA = 5 jeux pour vous.

Game boy 490 / 350 * - Nombreux jeux à partir de 90 F

NEO GEO

NEO GEO seule 2490 /1490*
NEO GEO + 1 jeu au choix 2990 (Magician Lord, Cyber Lip, Namm 75, Burning Fight)
Pour tout achat d'une console NEO GEO + 1 jeu, nous vous offrons un échange gratuit d'un jeu NEO GEO.

Pour tout achat de 3 jeux neufs NEO GEO, sur une pèriode d'un an, nous vous offrons gratuitement 1 jeu.

ACHAT

NOUS ACHETONS **COMPTANT** OU EN BON D'ACHAT TOUS VOS JEUX ET CONSOLES AU PLUS HAUT COURS DU MARCHE
EX : MEGADRIVE COMPLETE : 390 F, SUPER NINTENDO COMPLETE : 490 F, NEO GEO : 1090 F, GAME BOY + 1 JEU : 300 F
JEUX MEGADRIVE : FLASH BACK : 200 F, FATAL FURY : 200 F, SIDE POCKET : 200 F, TINY TOON : 200 F, STREET OF RAGE II : 200 F
JEUX SUPER NINTENDO : DRAGON BALL Z I ET II : 350 F, RAMNA 1/2, 1 ET 2 : 350 F, TECHMO MBA : 300 F, STAR FOOT : 300 F
JEUX NEO GEO : RACHAT DE VOS JEUX ENTRE 250 F ET 1000 F

Possibilité de remplacer votre ancienne console et tous vos jeux contre console et jeux d'une autre marque.

NOUS VOUS REPRENONS TOUS VOS JEUX MEGADRIVE CONTRE DES JEUX SUPER NINTENDO, SANS RIEN PAYER, A VALEUR EGALE.

ECHANGE
MEGADRIVE, NES, MASTER SYSTEM, NEC, LYNX, GAME GEAR : 50 F
SUPER NINTENDO :60 F
NEO GEO :100 F

BON DE COMMANDE CONSOLES et JEUX
à renvoyer uniquement à notre agence de Paris
ULTIMA GAMES : 5 Bd Voltaire - 75011 Paris
Tél. (1) 43 38 96 31 - Fax. (1) 43 38 11 86
Pour la VPC demandez Thierry

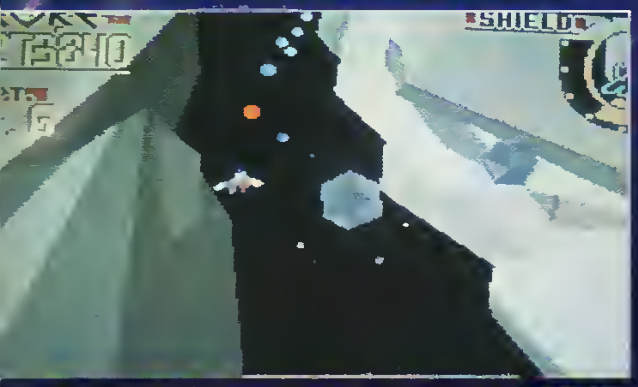
Nom Prenom .....
Adresse complète .....
Tél. : (obligat.) ..... CB n° .....
Date d'expiration ..... Signature .....

Produit	Prix
Montant	
Port matériel 100F - Port logiciel 25F	
Total	

Attention, les prix et promotions ne sont pas disponibles dans toutes les agences. Renseignez-vous. Les prix et promotions sont modifiables sans preavis. Sega et Nintendo sont des marques déposées.

* les prix et promotions peuvent varier d'une agence à l'autre : nous téléphoner
* Les prix sont fixés et dependent de l'importateur officiel.

L'EVENEMENT SUR MEGA-CD S'APPELLE SILPHEED!

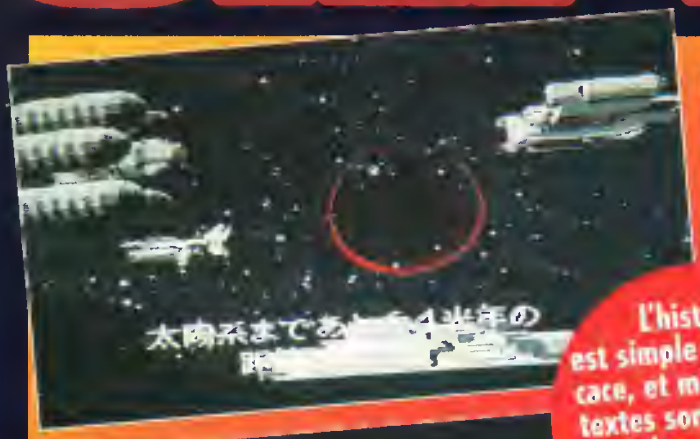


Un passage dans la ceinture d'astéroïdes complètement épouvantant! Un coup de chance, votre coéquipier vous donne de temps à autre des indications bien utiles du genre "turn left!" ou "turn right!", de quoi améliorer une ambiance déjà géniale!

3076 La terre, la planète mère des milliers de colonnies installées au travers de différentes galaxies est au centre du débat. Il semblerait que l'existence de cette planète soit remise en question par une armada incroyable de vaisseaux aux dimensions gigantesques. Pour enrayer ce complot contre la Terre, il ne reste qu'une seule solution: la guerre. Vous voici, aux commandes de votre vaisseau parmi les premiers à partir au combat. A côté de ces combats épiques, La Guerre des Etoiles, n'est rien, car cette fois, c'est vous qui serez aux commandes du vaisseau! Au milieu de décors incroyablement esthétiques, avec des effets spéciaux mieux que ceux d'ILM, vous affronterez des hordes entières de vaisseaux armés jusqu'aux dents. Vous vouliez du grand spectacle? En voilà. Vous pensiez que le Mega CD ne pourrait jamais assurer? Détrompez-vous, et admirez le meilleur shoot them de tous les temps sur console, Silpheed.

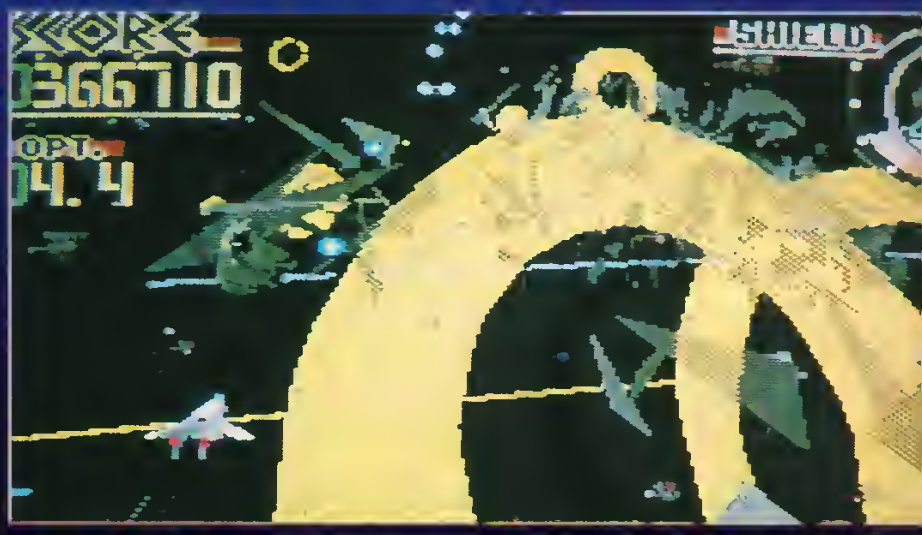
superstar joypad

SILPHEED



L'histoire est simple mais efficace, et même si les textes sont en japonais, la voix Off est quant à elle en anglais

Votre passage dans cette flotte de vaisseaux gigantesques risque de ne pas passer inaperçu! Avec des décors aussi sublimes, dur de ne pas se laisser déconcentrer et de ne pas se faire abattre par les dizaines de vaisseaux ennemis qui se jettent sur vous!



Nos amis de Game Arts...

Sylpheed est un shoot'em up absolument pas nouveau, il existait déjà sur les ordinateurs japonais PC-98. Mais il faut avouer que là, il est quand même plus beau. Mais comment fait-il pour être aussi beau, hein? Très simple, le fond d'écran n'est absolument pas calculé par le Mega-CD, il est composé d'une suite d'images mises en fond d'écran, images précalculées par un ordinateur très puissant, puis digitalisées sur le Mega-CD sous forme de séquences, à la différence de Starfox qui lui, est calculé en temps réel. C'est un bon plan, et cela revient, en fait, à faire bouger une suite de sprites sur un fond de dessin animé; cela donne un effet baeuf, genre Star Wars! Alors c'est vrai, on ne va pas où l'on veut dans Sylpheed, mais on déguste plus que dans Starfox!

GREG

Alors que vous approchez de ce vaisseau, celui-ci est détruit par un méga rayon laser venant d'on ne sait où, et vu le rayon, on ne préfère de toutes façons pas savoir d'où il vient!

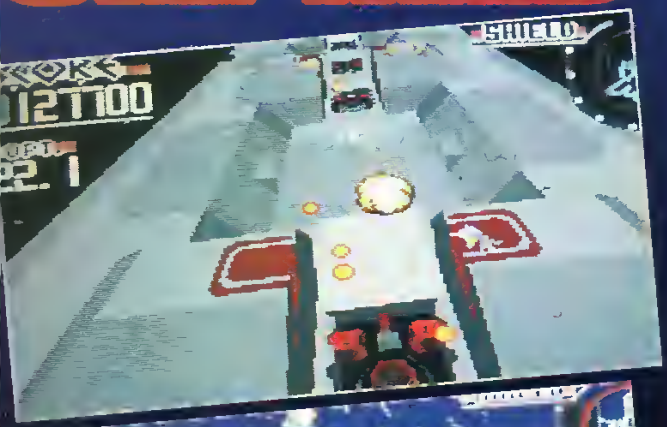
Il était attendu, on avait parlé à son sujet d'un composant pour améliorer les couleurs, ce n'est pas le cas, mais Sylpheed reste un petit bijou, même sans ce composant. Utilisant grosso modo le même système que le Galaxian III (le jeu d'arcade de Namco), Sylpheed est un shoot them up unique et grand spectacle. Que le combat se déroule au milieu d'une flotte ennemie ou bien encore dans une base stellaire, les graphismes vous en mettent plein la vue, l'animation et les sons aussi. Les possesseurs de Mega CD II, autrement dit la machine française, n'ont pas à s'inquiéter car, si le Pro CD X est inefficace au possible, la version française de ce shoot them up, merveille parmi les merveilles, est prévue pour décembre 93. Pour Noël, vous pourrez vous éclater! LE shoot them up de l'année, même View Point (NEO GEO) et Star Fox sont dépassés.

T.S.R.

Dans ce corridor à la Star Wars, soyez prudent et n'hésitez pas à utiliser les bombes dont on a doté votre appareil! C'est ici qu'elle vous seront utiles!

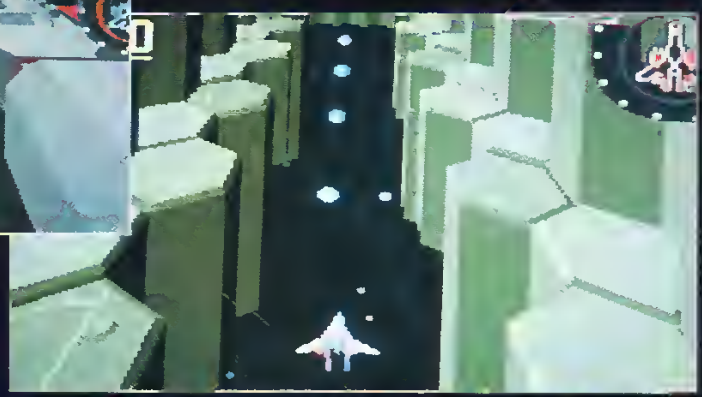
VU ET DISPO CHEZ KONCI GAMES

SILPHEED



Depuis le temps qu'on l'attendait celui-là aussi! Enfin un bon jeu, un jeu qui à lui seul justifie l'achat du Mega-CD, il aura tout de même fallu attendre presque deux ans pour enfin en avoir un! Alors que vaut-il ce Silpheed! Et bien il est très bon, je n'avais jamais pris mon pied comme ça depuis Lords of Thunder, c'est vous dire... Les niveaux sont très jolis, et puis il faut le dire avec les mots adéquats "putain, ça bouge super-bien!!". C'est incroyable de voir de la 3D aussi fluide, c'est même tellement incroyable que ce n'est pas de la 3D calculée en temps réel... je m'explique: dans Starfox, quand vous bougez, le décor bouge avec vous, tandis que là, le décor est pré-calculé, et vous n'avez plus qu'à jouer sans avoir à choisir votre direction, un peu comme si l'on avait un dessin animé en fond d'écran: c'est ce qui explique la foule de détails dans les décors qui ne ralentissent aucunement le jeu, mais cela explique aussi la piètre qualité des musiques, le Mega-CD lisant les images en continu. Ça arrache quand même la tronche, justifiant pleinement l'achat d'un Mega-cd, et puis... c'est tellement jouissif de voir ses potes mourir devant la démo d'introduction! Vive Game arts!

GREG



Il n'est pas possible de tout shooter, par exemple, impossible de détruire ce méga vaisseau! Mais il y a déjà assez à faire avec ce qui vous arrive sur la tronche!

Des décors que l'on croirait sortis de film de SF!

Vous voici au coeur d'une base gigantesque avec des effets visuels époustouflants. On tombe par terre devant la démonstration de Game Arts. Les mauvaises langues auront beau dire que c'était facile à faire, mais alors, pourquoi personne avant Game Arts ne l'a fait? La Mega CD n'est tout de même pas une machine nouvelle!

SILPHEED

EDITEUR	GAME ARTS
MACHINE	JAPONAISE
GENRE	SHOOT-THEM-UP DELA MORT DE L'ENFER
DIFFICULTE	MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE	2
NOMBRE DE JOUEURS	1
NOMBRE DE NIVEAUX	11
CONTINUES	3

- Un shoot them up grand spectacle unique.
- Un système de programmation très malin.
- Un bon niveau de difficulté.

- hum, hum...

19 **GRAPHISMES**
Un grand spectacle en 3D. Unique.

19 **ANIMATION**
Les sprites sont rapides, et les décors bougent à la perfection.

20 **MANIABILITÉ**
Impec.

19 **SON/BRUITAGE**
Des musiques très bonnes, des voix excellentes. Ambiance sonore garantie.

GLOBAL 96%

PARIS NEW YORK

L' ARCADE À DOMICILE

DB LOGIC

★ NOUVEAU ★

LE FABRICANT DE L'ARCADE SYSTEM MET SES CONNAISSANCES TECHNIQUES AU SERVICE DU PARTICULIER.

5 rue Victor Meric CLICHY s/seine OUVERT DE 10 H à 19 H30 metro : mairie de Clichy

---

LOCATION JEUX DE VOLANT

adaptablesur **A.SYSTEM**

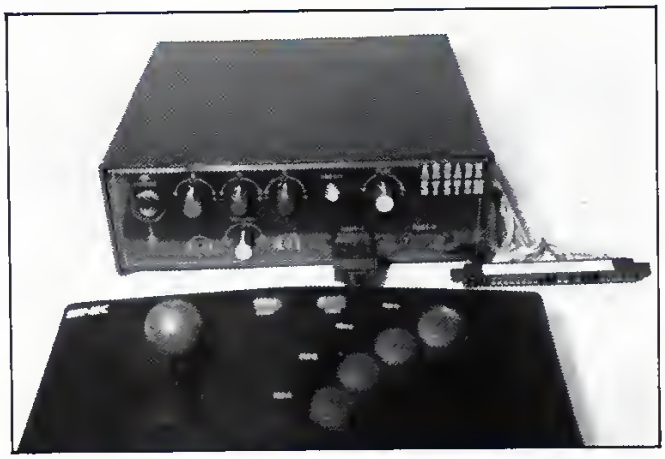
ex. POLE POSITION
S.C.I
OUT RUN
ENDURO RACER

L'ARCADE SYSTEM a une Garantie d' 1 an dont 1 **mois** en échange standart

LOCATION D'UNE ARCADE SYSTEM SEMAINE/QUINZAINE MOIS

1 Arcade system
1 manette
+ 1 carte JAMMA
sur + de 100 titres

2790 F



LOCATION DE CARTE JAMMA

+ de 200 titres en stock

final fight
street fighter
gost'gobin
mortal combat

A PARTIR DE
100 A 450 FRS

LOCATION

semaine/mois
quinzaine
prix dégressif selon la durée

VOUS RECHERCHEZ UN JEUX VRAIMENT SPECIFIQUE
TELEPHONEZ-NOUS

- reparation
- modification de vos cartes de jeux

Boitier de protection pour vos cartesJAMMA
* * * ***300 F*** * * *

reprises et ventes de toutes cartes logiques

BON DE COMMANDE OU DE RESERVATION - par telephone au 47.37.86.10

DESIGNATION	PRIX
TOTAL A PAYER	

Mode de paiement : ❑ Chèque bancaire ❑ Contre-remboursement + 35 F

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse .....
.....
Code Postal :..... Ville :.....
AGE : ..... Téléphone : ..... signature (parents pour les mineurs)

A RETOURNER A : PARIS NEW YORK-DB LOGIC
5 RUE VICTOR MERIC
92110 CLICHY S/SEINE
ENVOI CONTRE REMBOURSEMENT
20% À LA COMMANDE

Trinidad/ Nigéria Le match que le monde entier attendait!

TU COMPRENDS RIEN, JE M'EN VAIS!

"Uh ! Ah ! Cantona ! ", voilà ce que scandent des milliers d'Anglais tous les dimanches en Grande-Bretagne quand notre Cantona national marque des buts dans le championnat anglais. Ce mec est devenu une vrai star là-bas, tant pis pour les équipes françaises... Mais ce n'est pas grave car grâce à Elite, nous pourrons jouer tous les jours avec Cantona dans une simulation de football sur Super Nintendo. Maigre consolation. En vue de dessus (3D isométrique) et dans la longueur du terrain, cette simulation reprend le style Kick Off avec des options différentes et les vrais noms des joueurs. Le réalisme est donc au rendez-vous avec toutes les règles du football respectées à la lettre (bonjour les cartons rouges !) et ces joueurs qui devront se battre pour garder la balle au pied, c'est normal ! La liste des possibilités est longue et je vous citerai comme exemple la possibilité de jouer le goal ou de la laisser en automatique, ou encore de viser lors des coups de pieds arrêtés grâce à une ligne virtuelle que l'on déplace avant le tir et qui symbolise la direction du tir (comme dans les simulations de golf). Bref, Cantona Football Challenge vous fera vibrer en mode match simple ou championnat avec un nombre incalculable d'équipes mondiales que vous pourrez paramétrer jusqu'à la couleur des fringues des joueurs (mais aussi les capacités et le nom de chacun).

Eric Cantona Football Challen

ERIC CANTONA FOOTBALL CHALLENGE CONTRE KICK OFF

Kick Off est la simulation par excellence sur tout support et l'on compare toujours les nouveaux jeux à cette simulation. Personnellement, je ne suis pas un vrai adepte de Kick Off que je trouve trop réaliste et pas assez fun. Je lui reconnais de toutes façons ses qualités. Lorsque je compare Cantona à Kick Off, je choisis sans hésiter Cantona qui ne propose pas, par exemple, le contrôle ultra-réaliste du ballon (la balle qui ne "colle pas au pied") mais qui procure bien plus de plaisir à jouer au joueur novice. Si vous n'êtes pas un dingo du foot sur SN, mais que vous désirez vous éclater sans trop d'heures de jeux pour réussir à faire deux mètres la balle au pied, choisissez Cantona. Ne croyez pas non plus, vous les super joueurs de foot, que Cantona soit seulement destiné aux novices, tout le monde y trouvera son compte grâce à une maniabilité et des graphismes bien au-dessus de Kick Off. Le choix est fait, Uh ! Ah ! Cantona !

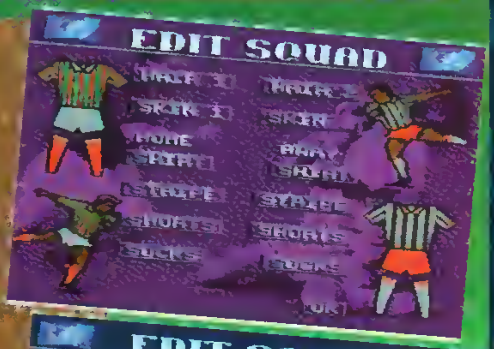
FACE À FACE

Depuis Formation Soccer, on n'avait pas vu un jeu de football digne de ce nom sur Super Nintendo. Eric Cantona, grand redresseur de torts devant le ballon rond (et très grand peintre!), apporte un bol d'air pur aux nombreux fans de ce sport. A un point tel qu'il est, à mon avis, le meilleur jeu de foot disponible sur la SFC. Aux côtés techniques (rotations, zooms), s'ajoutent de superbes musiques (Olivier adore!) ainsi que des tonnes d'options qui permettent de pratiquement tout faire comme en vrai. En plus de cela, la maniabilité et l'animation n'ont guère été ratées: c'est fluide tout le temps! L'amusement y est également bien présent, avec des parties à deux complètement démentielles! Ni trop facile, ni trop dur, ce foot là risque de faire parler de lui. "Puisque c'est comme ça, je l'achète!". TRAZOM

A Cela fait finalement bien longtemps que nous n'avions pas testé une bonne simulation de foot sur Super Nintendo (ou SFC). A vrai dire, à part Super Goal le mois dernier, cela fait bien huit numéros que le foot est absent sur SN. Ne vous inquiétez pas, les Prime Goal, Super Formation Soccer II et autre Pelé arrivent. En attendant, vous allez pouvoir vous délecter avec ce Cantona qui est plutôt beau (les parties en salle sont superbes), réaliste et hyper maniable. C'est du Kick Off en 3D isométrique et avec plus de facilité pour contrôler le ballon. A tel point que le jeu en devient parfois trop facile (en mode un joueur). Le réalisme se situe à plusieurs niveaux : on trouve les vraies équipes mondiales avec les vrais noms, les graphismes sont criants de vérité, l'animation smooth et speed (yeah), les règles draconiennes (cartons rouges et tout), etc... Vous pouvez tout paramétrer de la couleur du maillot aux capacités précises et nombreuses de chaque joueur. Cantona est le jeu de foot à posséder aujourd'hui sur Super Nintendo... française !

OLIVIER

UN COUP FRANC INDOOR Admirez les graphismes du jeu en salle (indoor) et remarquez cette ligne de points blancs qui donne la direction d'un coup franc.



Il est possible de s'entraîner aux penalty, et lorsque vous en tirez un pendant un match, la balle va de gauche à droite sur la même ligne en attendant que vous appuyiez sur le bouton au moment opportun.

DES OPTIONS PAR MILLIERS !

La sélection des équipes se fait parmi un pannel complètement énorme d'équipes mondiales que vous pourrez ensuite totalement reparamétrer. On peut ainsi créer une équipe de France au nom de Joypad avec des tueurs maison et des pilotes connus de F1 (c'est pour faire plaisir à Trazom). On peut même choisir les couleurs des maillots et des chaussettes.

JOYPAD VERSUS CONSOLES +

Le match du siècle ! Après une domination nette, l'équipe de Joypad a écrasé celle de Consoles Plus, grâce notamment à TSR (le nettoyeur : deux sorties sur civière chez l'adversaire et une expulsion à vie pour notre TSR national, l'ami des enfants), mais surtout grâce au héros du jour, Olivier, l'homme aux 14 buts qui s'est vu assaillir après le match par deux à trois milles groupies en furie...

ERIC CANTONA F.C.

EDITEUR • ELITE
MACHINE • SUPER NINTENDO FRANÇAISE
GENRE • SIMULATION SPORTIVE
TAILLE CARTOUCHE 8 MB
DIFFICULTE • FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE JOUEURS • 1 OU 2
CONTINUES
PASSWORDS

- Un bon réalisme à tous points de vue (technique et simulation).
- Des tonnes d'options.
- Une maniabilité exceptionnelle.
- Du foot en salle sur Super Nintendo, ça vous tente ?

- Un peu trop facile.

16 GRAPHISMES
Le terrain est bien rendu avec des distortions latérales pour donner l'effet de perspective. Les joueurs sont jouables.

17 ANIMATION
Tout bouge dans une fluidité parfaite, ce qui est un bon point pour une simulation en 3D isométrique.

18 MANIABILITÉ
Le point fort du jeu, et ça tombe bien pour une simulation sportive ! Les principaux coups se réalisent intuitivement.

14 SON/BRUITAGE
La globalité est jouable et même sympa, mais là n'est pas le principal intérêt de ce genre de jeu.

GLOBAL 86%

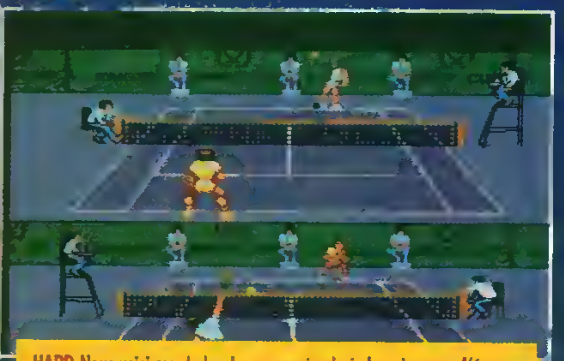
Megadrive

ENFIN LA COUPE DAVIS SUR MEGADRIVE

Le hit micro de Loriciel débarque sur Megadrive, grâce à Tengen et les accros de la raquette vont pouvoir s'en donner à coeur joie. Les options vous permettront de choisir entre la petite Coupe Davis (un tournoi à la bonne franquette), un long championnat du monde et des matchs exhibitions. Un système de Password vous permettra de sauvegarder votre position et vous pourrez même vous offrir une année de championnat avec simulation de votre portefeuille, de vos gains, de vos frais de transport. Toutes les possibilités des simulations classiques sont présentes avec en plus quelques nouveautés comme, en mode deux joueurs l'écran qui se divise en deux, des bruits sonores ultra réalistes, la possibilité de contester les points, des ralentis-magnétoscopes, les entraînements complets, le jeu avec la manette six boutons, etc. Vous ne vous ennuierez sans doute pas car le mode championnat du monde vous propose 200 tournois, sans compter que les 64 joueurs jouables de la cartouche ont tous des capacités différentes, ça laisse rêveur...

L'écran d'options vous permet de choisir à peu près tout ce qu'il est possible de faire au tennis.

DAVIS CUP WORLD TOUR



HARD Nous voici sur du hard pour un simple à deux joueurs. L'écran se divise en deux parties égales. Vous vous demandez peut-être pourquoi ? C'est simple: cela vous permet d'être toujours de dos, face à l'action, comme pour un vrai match. Vous n'avez plus besoin de jouer au fond, comme dans toutes les autres simulations de tennis.

INDOORS Une des options assez géniales de Davis Cup, c'est la possibilité de contester les points litigieux. Vous aurez quelque fois gain de cause mais ne contestez pas tous les points... comme le fait Trazom.

Grâce à la possibilité de jouer avec la nouvelle manette six boutons de Sega, six coups du tennis ont été prévus. Vous pourrez ainsi opter pour les coups normaux (revers ou coup droit), les coup rapides, le slice, le lift, le lob et enfin le drop shot. Ne vous inquiétez pas trop si vous ne possédez pas encore la manette, ces coups sont aussi accessibles en manette classique, ouf !

Il y avait Grand Slam. Hum, hum... Il y avait Amazing Tennis... hum, hum... Maintenant arrive Davis Cup!!! Formidable, génial, qu'oui-je? Davis Cup? Enfin un soft de tennis qui tient un tant soit peu la route, sans déraper ni rien. Avec un réalisme tout bonnement excellent, Davis Cup s'impose avec facilité comme LE tennis de la Megadrive, malgré ce que peut en dire Herr Trazom. Avec des graphismes véritablement bons, une animation très bonne et un réalisme excellent, Davis Cup est sans aucun conteste possible le tennis le plus complet sur console, avec la version Super Nintendo International Tennis Tour. Du tout bon. T.S.R.

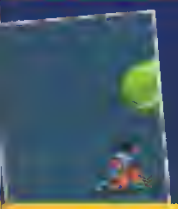
En mode Championnat, vous pourrez gagner de l'argent à la condition de bien gérer votre portefeuille et choisir les meilleurs tournois. Ah au fait, il faut aussi de temps en temps gagner pour toucher le pactole ! Le premier prix du tournoi de Toulouse est de 12500 dollars... mais il faut compter 470 dollars de transport et 125 dollars d'inscription au tournoi.

FACE A FACE

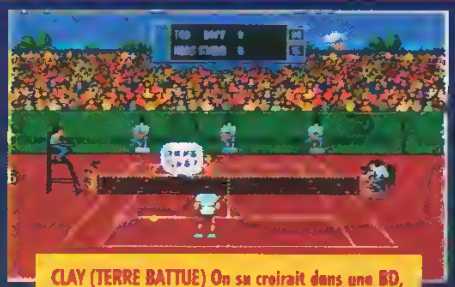
DAVIS CUP WORLD TOUR CONTRE AMAZING TENNIS

Alors que Wimbledon 2 sort au même moment que Davis Cup (cf mon avis sur le test de Wimbledon 2), il est vrai que quand on cherche des tennis valables sortis sur Megadrive, on ne trouve pas de gros hits. Seul Amazing Tennis pourrait se targuer d'être bon (pas excellent) grâce à son réalisme total et ses graphismes au top. Pour la jouabilité, vous repasserez car la vue (réaliste) choisie ne permet pas vraiment de profiter de tous les coups des simulations habituelles. Pour Amazing, c'est le réalisme avant l'aspect ludique, c'est gênant pour les joueurs éclectiques que nous sommes. Les vrais tennismen y trouveront peut-être leur compte (comme AHL). Moi, je préfère le speed, le fun et l'action de Davis Cup.

GREEN Plusieurs entraînements sont au choix et vous pourrez être guidés par une manette de Megadrive qui vous montre, en temps réel, sur quels boutons appuyer pour réussir un coup. Une machine vous envoie les balles que vous devez renvoyer exactement là où la flèche se trouve.



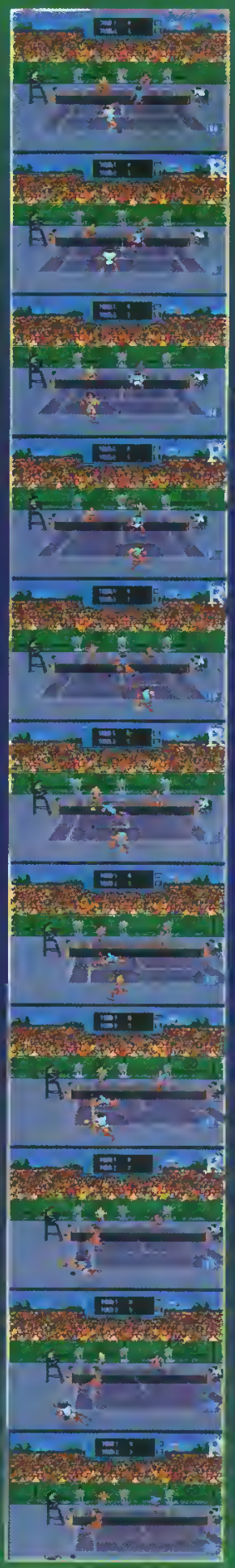
Attention à ne pas jouer trop près de l'écran vous pourriez vous prendre la balle dans la tronche !



CLAY (TERRE BATTUE) On se croirait dans une BD, les joueurs ne sont pas contents !

Enfin le vrai tennis qui tue sur Megadrive ! Pas la peine de raconter sa vie pendant des heures, la conclusion est évidente: Davis Cup est la meilleure simulation de tennis sur la 16 bits de Sega. Il est vrai que ce n'était pas vraiment difficile (les tennis sont peu nombreux et nuls) mais il fallait le faire. D'autant que les matchs sont enveloppés dans un douillet cocon de milliards d'options, j'exagère à peine ! La vitesse est hallucinante, le tout dans une fluidité plus qu'appréciable pour le réalisme. Les sons digitalisés ne gâchent rien et même si les joueurs sont moches comme des poux (on dirait des hommes de Cro-Magnon), l'aspect technique du jeu est excellent. Mais le plus important, en l'occurence la maniabilité, est aussi un modèle dans le genre. Six coups sont possibles (avec la nouvelle manette six boutons ou sans elle), les mouvements sont nets et la précision des collisions bonne. Enfin, le fait que l'écran se "splite" en deux - en mode deux joueurs - permet de ne jamais se retrouver en fond de cours et à l'envers. Moi, j'achète ce jeu plutôt deux fois qu'une (bonjour les affaires pour Tengen et Loriciel si vous faites de même !).

OLIVIER



DAVIS CUP WORLD TOUR

EDITEUR	TENGEN/LORICIEL
MACHINE	FRANÇAISE
GENRE	SIMULATION SPORTIVE
TAILLE CARTOUCHE	8 MB
DIFFICULTE	MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE	3
NOMBRE DE NIVEAUX	64 JOUEURS
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2

- Rapidité et réalisme de jeu inédits.
- Options nombreuses et géniales.
- Son "live" des vrais matchs de tennis et son Jeu compatible avec la manette six boutons.

- Les sprites ne sont pas très beaux.
- Quelques problèmes de précision.

14 GRAPHISME
Seul point faible de la simulation, non pas pour les décors, plutôt au vu des sprites les joueurs qui ne sont pas vraiment jojo !

17 ANIMATION
Rapidité et fluidité de mouvements qui tue complètement ! Réalisme complet ce, en double, ça court (!) dans tous les sens !

18 SON/BRUITAGE
Digits sonores ponctuant les échanges (annonces de l'arbitre, applaudissements). Rebonds de balles superbes de réalisme.

16 MANIABILITE
Des tonnes d'options et une maniabilité des joueurs au top niveau, font de ce jeu un tennis accessible à tous dès les premières secondes.

GLOBAL 90%

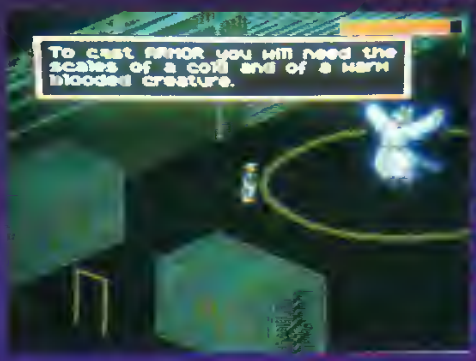
Super Nintendo

Body	15 150 /150
Magic	14 140 /140
Strength	6
Charisma	6
Karma	0
Money	11,250¥
Spell (X)	Freeze
Weapon (M)	Uzi III SMG
Armor	4 Concealed Jacket

Votre fiche de personnage et ses caractéristiques. Pour espérer voir la fin de jeu, il vous faudra au moins 150 points de vie et autant de points de magie! Pour le look, vous trouverez vos lunettes chez vous, dans ce petit appartement près de l'entrée condamnée (au début) du métro.

LE FUTUR ? C'EST VIOLENT !

Drôle d'époque que le futur! C'est avez un mal de crâne pas possible que vous vous réveillez. Après deux secondes de réflexion, vous réalisez alors que vous vous retrouvez dans une morgue! On vous a cru mort! Mais par un miracle nommé Kitsune, vous avez survécu à ce gang qui vous à fusillé en bonne et due forme. Maintenant, la tâche consiste pour vous à retrouver qui vous êtes, en espérant que ça ne soit pas Patrick Sabatier. Ah! non c'est vrai, lui est en prison pas à la morgue! Et pourquoi on a voulu vous tuer ? Vous ne le savez pas encore, mais je vous le dis de suite, les informations cachées dans votre "head computer", l'ordinateur qui assiste votre cerveau et qui vous permet de vous infiltrer dans les réseaux informatiques, sont vitales! Vous voilà devenu un aventurier, ce qu'en ce temps-là, on appelle un Shadowrunner.



C'est près de ce Dog Spirit que vous apprendrez les sorts nécessaires à votre progression. Mais avant qu'il ne devienne votre ami, il faudra lui amener un os de ghoul, un collier de chien... et un autre objet. Ensuite, il vous faudra soigner les Rats, ce qui ne devrait vous prendre qu'une petite dizaine de minutes.

SHADOWRUN

SHADOWRUN CONTRE ZELDA III

Une rencontre explosive! Champion incontesté du genre, Zelda III trouve cette fois un challenger à la hauteur. Bien sûr, Shadowrun est beaucoup moins bien réussi graphiquement parlant. Sur ce point, Zelda l'emporte. D'un côté, un univers plutôt héroic-fantasy (Zelda) de l'autre un mélange de tout ce qui existe, un melting pot total comme diraient nos amis d'outre Atlantique. Pour ce qui est des ralentissements, il y en a autant d'un côté que de l'autre, c'est-à-dire vraiment peu. Le plaisir de jouer à l'un ou bien l'autre jeu est total. Shadowrun surclasse les Final Fantasy et se situe juste après un Zelda, ce qui n'est pas une mince performance.

Très vite, vous allez vous apercevoir que quelque chose ne va pas avec votre tête. Rien à voir avec le physique, ce qui est fait est fait. Mais c'est chez ce médecin que vous trouverez la solution. Le barman d'un club vous indiquera où le trouver.

Passer chez ce sorcier est primordial. Nous sommes ici à Old Town, la seconde garde du lac. Le glaive (Stake) vous servira contre le vampire de la Black Blade : quant aux deux récipients, le noir vous permet de récupérer l'encre de la pieuvre (sur les quais) et les deux autres, l'eau propre et l'eau impure, nécessaire pour l'un de vos sorts.

SHADOWRUN, UN JEU DE ROLE D'ENCRE ET DE PAPIER

Peu après la sortie du génial Cyberpunk aujourd'hui édité en français par l'excellente société Oriflam (qui édite aussi Runequest), Fasa sortait avec tout autant de réussite Shadowrun (jeu édité dans sa version française par les Jeux Descartes). L'univers de ce dernier est quasi-identique à celui de Cyberpunk, hormis que Shadowrun, en reprenant un monde à la Blade Runner, y ajoute de la magie, des nains, des elfes, des trolls et autres gadgets de l'heroic-fantasy. Inutile de vous dire que si le jeu vidéo vous a plu, le véritable jeu de rôle vous fera passer des dizaines d'années de plaisir. C'est une occasion de vous mettre au jeu de rôle, au vrai, et avec Shadowrun, l'occasion en vaut le coup.

Après avoir passé une grande partie de mes vacances sur Shadowrun, je vous le dis comme je le pense, ce jeu est super bien qu'il présente deux faiblesses. Tout d'abord, l'aspect enquête très présent au début laisse la place, à la fin, à une succession de combats plus ou moins bourins. Second point, les graphismes ne sont vraiment pas top niveau. Cependant, même avec ces défauts, Shadowrun est le soft d'aventure/action de l'été, et peut être même de l'année. Il faut maintenant attendre Lord Of The Rings qui devrait sortir pour la fin de l'année. On peut aussi attendre un Shadowrun 2 qui est certainement déjà en route puisque la fin du jeu l'annonce. Mais chut, je ne vous ai rien dit. T.S.R.

Discutez avec tout le monde. Le principe des discussions tourne autour d'une cinquantaine de mots principaux qui vous feront progresser petit à petit. Par exemple, c'est en parlant au barman de "Wasteland" que vous obtiendrez le mot "Ice" (glace) qui vous permettra d'acheter de la glace qui, une fois livrée sur le quai vous autorisera à prendre le bateau vers Bremerton. Facile non? Allez, on répète...

Vous voici à l'intérieur d'un ordinateur. C'est beau non? Ne manquez aucun computer, c'est ici que vous toucherez les plus grosses sommes d'argent, avec l'arène de combats bien sûr. Pour réparer votre Datajack, allez donc voir un bon médecin. Ils sont faciles à reconnaître, ils ont une secrétaire.

Fans du jeu de rôle original, vous n'avez pas étés bluffés! Ce jeu reprend bien les divers éléments de l'univers auquel vous tenez tant...entre le troll videur de boite de nuit, le shaman dealer d'informations et les Deckers arrogants, voilà de quoi vous amuser de longues soirées. On remarque, par contre, que certaines règles ont été oubliées afin de permettre un plus grand choix d'actions aux héros, celui-ci étant un Decker qui lance des sorts et qui porte une armure dermale. Les types qui connaissent les règles du jeu auront noté quelques entorses aux règles. Mais bon, ce jeu est un excellent jeu d'aventure, où les balles d'Ares Predator volent bas, et où l'humour est omniprésent (faites un petit tour régulier dans la clinique où l'on vous a laissé pour mort...). L'action est omniprésente, mais aussi diversifiée, et l'on tire, on court, on se sauve, on incante, on fouille, c'est la totale. L'intrigue est peut-être un peu longue et banale au début (le coup de l'amnésique, c'est du déjà vu), mais quand ça démarre, on le sent passer! Un dernier conseil: évitez de rentrer là où vous n'êtes pas invités, les corporatistes savent recevoir (genre cache de sang sur les murs), ne plastiquez pas les innocents et surtout fouillez toujours les cadavres. D'ailleurs, si vous ne fouillez pas le premier cadavre du jeu, vous ne trouverez jamais votre première arme, et vous serez bien dans la daube si les tueurs du cadavre vous coursent. Un jeu haletant et passionnant. Greg

SHADOWRUN

EDITEUR • DATA EAST
MACHINE • AMERICAINE
GENRE • AVENTURE /ACTION
DIFFICULTE • MOYENNE
TAILLE • 8 MB
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES
2 SAUVEGARDES

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

- Une aventure béton.
- Un jeu complet magie, combat, enquête.
- Des musiques plutôt bonnes.

- Les graphismes sont peu soignés.
- La fin du jeu est un peu "moi vois, moi tue"

13 **GRAPHISMES**
Ce n'est pas une réussite, mais rien d'excécrable.

16 **ANIMATION**
Quelques ralentissements insignifiants, mais sinon RAS.

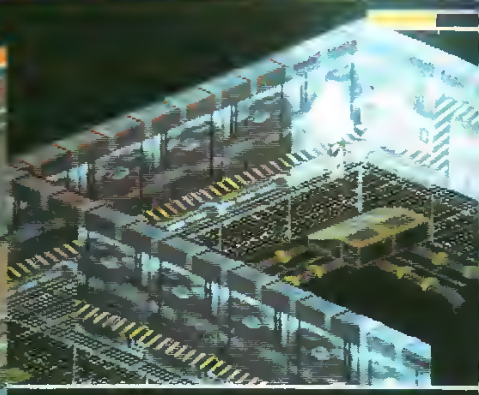
18 **MANIABILITÉ**
Tous les boutons du pad servent, et le jeu se manie avec une déconcertante facilité.

15 **SON/BRUITAGE**
Des musiques bonnes, mais pas suffisamment nombreuses.

GLOBAL 90%

SHADOWRUN

Bremerton, c'est ici. Il s'agit en fait d'un gigantesque bateau. Trouvez d'abord le détonateur, puis utilisez-le sur le second coffre, prenez la Green Bottle et allez voir le Jester Spirit. Une fois là, il faut espérer que vous aurez fait parler le vampire de la Dark Blade jusqu'au bout.



Pour ce tout début d'aventure, soyez cool et offrez donc un thé au pauvre patron du bar, il est désespéré.

La morgue: tout commence ici. Vous y reviendrez pour trouver entre autre chose le credstick essentiel pour la suite de l'aventure.

Mega CD

Les boss ne sont pas sans un air de ressemblance, dans le design, avec ceux que l'on trouvait dans Gates Of Thunder. Une coïncidence étrange et qui se répète à tous les niveaux.

LE NEVEU DE GATES OF THUNDER?

Nous revoilà dans le futur avant même d'y être. Cette fois, toute l'histoire se déroule en 2193, près de la colonie Saturne. Un groupe d'indépendantistes, les "Zeds", s'est installé dans les anneaux de la gigantesque planète. De cette base, les Zeds décident de conquérir The Earth's United Nations (EUN), autrement dit, la confédération d'états que l'on retrouve toujours dans ce genre de scénarios futuristes. Cette invasion commence par la conquête de Jupiter par les troupes Zeds. Mais l'EUN contre-attaque sans attendre en envoyant Bari Arm, son vaisseau de combat convertible, non pas un canapé, mais en robot. Dans ce shoot them up à scrolling multi directionnels, à la Thunder Force IV avec des musiques dignes du Gates Of Thunder de la NEC, vous allez avoir de quoi faire pendant vos courtes soirées d'automne!

BARI ARM

Si l'on me dit que Bari Arm n'est pas, dans une très large mesure, inspiré de Gates Of Thunder, je ne le crois pas une seule seconde. Avec des graphismes assez similaires, des musiques dans le ton rock guitare électrique et un belle panoplie d'armes différentes, Bari Arm est le cousin germain Mega CD du GOT de la NEC. Malgré des ralentissements, spécialement au troisième niveau, et un déplacement du sprite qui ne va pas toujours aussi vite qu'on le souhaiterait, Bari Arm n'en demeure pas moins un shout them up excellent, se jouant sur deux écran de hauteur à la Thunder Force IV, le meilleur après Silpheed, bien entendu. Il faut aussi regretter qu'il y ait si peu de niveaux, et que le jeu se termine aussi facilement. Le niveau de difficulté aurait pu, lui aussi, être inspiré de Gates Of Thunder, et ce n'est pas le cas, c'est regrettable. Avec Silpheed, Batman Returns et Night Trap, Bari Arm est l'un des jeux vraiment valables du Mega CD

T.S.R.

Après avoir collecté différents bonus de Power Up, Bari Arm abandonne sa forme initiale de vaisseau pour se transformer en robot. C'est en fait mettre Gates of Thunder avec Winds of Thunder, pour donner un Bari Arm. Merci la NEC.

Un petit tour sous l'eau, avant de mieux repartir dans l'espace (niveau 3) pour y rencontrer la flotte Zeds. Des niveaux faciles dans l'ensemble, heureusement qu'il y a un mode Manic.

BARI ARM

EDITEUR	HUMAN
MACHINE	JAPONAISE
GENRE	SHOOT THEM UP
DIFFICULTE	FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE	4
NOMBRE DE JOUEURS	1
NOMBRE DE NIVEAUX	6
CONTINUES	JUSQU'A 5

VU ET DISPO CHEZ KONCI GAMES

- Des musiques qui font la pêche.
- Une belle panoplie d'armes.
- Un scrolling multidirectionnel bienvenu.

- Des ralentissements.
- Le jeu ne va pas toujours assez vite.

14 GRAPHISMES
Des décors qui, sans être originaux, sont bien faits.

14 ANIMATION
Un bon scrolling multidirectionnel, mais il y a des ralentissements.

19 MANIABILITÉ
Absolument RAS.

17 SON/BRUITAGE
Des musiques très bonnes que les bruitages couvrent parfois, c'est regrettable.

GLOBAL 82%

Super Famicom

185 NIVEAUX SUR UNE CARTOUCHE, QUI DIT MIEUX!

Pas la peine de faire des généralités et de philosopher sur Mario pendant des heures, vous connaissez tous sa saga sur NES et Super Nintendo. Vous avez de plus lu le mythique dossier spécial Mario de TSR dans Joypad 21. Vous savez donc que Mario est né en 1981 et qu'il est apparu dans nombres de jeux avant de pulvériser les reccords de ventes de cartouches dans ses aventures sur NES et récemment sur Super Nintendo. Pour l'anecdote, vous trouverez en médaillon un cliché exclusif du nouveau Zelda sur Game Boy dans lequel Mario fait à nouveau un apparition en guest star. Mario, la star du jeu de plates–formes, ne peut s'empêcher d'apparaître un peu partout et vous le trouverez aussi ce mois–ci dans Yoshi's Cookies et Yoshi Safari. Mais revenons à notre sujet du jour : la première compil' qui tue sur Super Nintendo : Super Mario Collection (la version testée ici est japonaise).

Oyez citoyens ! Voici les quatre aventures de Mario sur NES racontées en format Super Famicom dans une seule cartouche, suivez le guide...

SUPER MARIO COLLECTION

Dans toutes les aventures de Mario, les tubes offrent souvent des passages vers d'autres niveaux ou mieux, vers des salles secrètes bourrées de pièces ou de bonus. Glissez vous dedans, mais méfiez-vous des tubes contenant les plantes carnivores.

SUPER MARIO COLLECTION CONTRE SUPER MARIO WORLD

Je vous préviens d'avance, il est obligatoire de posséder les deux cartouches relatant les aventures complètes de Mario ! Ne vous prenez pas le choux, ne soyez pas pingres : pour une fois, un face à face ne vous servira à rien en ce qui concerne le choix d'un jeu. Comment comparer une cartouche proposant une aventure de 96 niveaux et une autre contenant quatre aventures totalisant le double de niveaux, mais moins récents et plus faciles. Comment faire un choix quand les graphismes sont semblables, de qualité identique et quand les sons sont du même acabit. Si vous possédez le quatrième volet, vous devez jouer (ou rejouer) aux trois premiers épisodes sur 16 bits, c'est inévitable ! Si vous ne possédez ni l'un ni l'autre, vous devez vous acheter les deux, un point c'est tout ! Et si vous hésitez vraiment, sachez quand même que la durée de vie de MArio Collection est beaucoup plus importante que celle de Super Mario World.

Quelle émotion ! C'est bien la première fois qu'un test me donne autant de boulot et de plaisir intense. Inutile de vous décrire le magnétisme intense qui m'a cloué devant ma SFC lors du test de Super Mario Collection? Difficile de choisir par quel jeu commencer ! Cette cartouche de 16 MB (les nouvelles moutures font désormais 4 MB chacune) propose quatre petits bijoux de jeu de plates-formes et un déluge de plaisir ludique sans cesse renouvelé. L'apparition des password permet de se reposer mais on s'y remet bien vite tellement c'est beau, fluide et captivant. Les sons géniaux de piano et de marimbas que l'on trouvait dans Super Mario World sont utilisés dans les reprises des thèmes originaux. Même si Nintendo n'a rien inventé de nouveau dans cette cartouche compil' et s'est simplement contenté de refaire les graphismes et les sons, j'applaudis et je me prosterne devant un tel miracle du jeu vidéo ! Génialissime...

OLIVIER

SUPER MARIO BROS 1

Mario est un petit personnage plombier qui saute, court et se tape la tête contre les blocs. Souvent, les blocs font apparaître des pièces ou des bonus. Mario peut éliminer ses ennemis en sautant sur eux ou en leur tirant dessus lorsqu'il le peut. Voilà pour les incultes ! La première aventure de Mario se déroule sur 8 mondes de quatre niveaux chacun. Elle est sortie le 13 septembre au Japon et sa taille cartouche ne dépassait pas le MB (à peine 320 KB). L'intrigue de ce premier épisode est simple : Mario doit aller au secours de sa princesse préférée retenue prisonnière par le clan des tortues Koopa. Ce (déjà) gigantesque jeu de plates-formes vous fera combattre l'ignoble Bowser, le boss de fin de niveau qui ne meurt jamais ! A ce propos, non seulement vous retrouverez ce Bowser à la fin de chaque monde mais de plus, vous apprendrez que votre Princesse ne se trouve pas là et que bon, il faut continuer : c'est la vie de château, pourvu que ça dure!

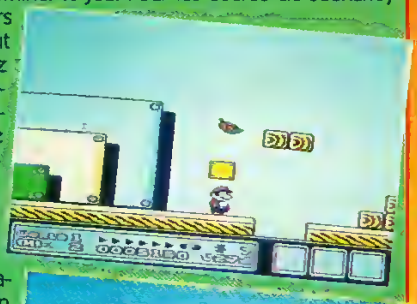
AVANT (NES)

APRÈS (SFC)!

SUPER MARIO BROS 3

La dernière aventure de Mario sur NES est apparue au Japon le 23 octobre 1988 et constitue le plus vaste des Mario et même de tous les jeux d'action de la 8 bits.

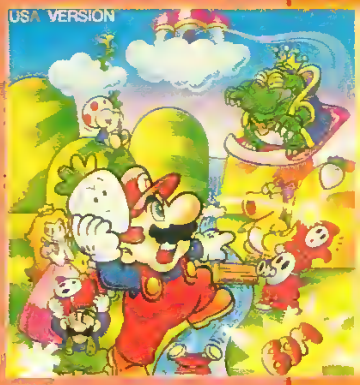
Tenez vous bien : les 3 MB de données contiennent 8 mondes constitués chacun de 5 à 10 levels en plus des forteresses, des châteaux, des niveaux spéciaux (piranhas, desert, tour, etc...) pour un total avoisinant les 85 niveaux. Vous imaginez le nombre d'heures qu'il faut pour terminer le jeu. Pour les accros de scénario, sachez que c'est toujours ce bon vieux Koopa qui fait des siennes. Vous devez dans un premier temps retrouver des sceptres qui redonneront au Roi sa forme humaine et ensuite dénicher Koopa pour délivrer l'éternelle Princesse. Cette troisième aventure propose des milliards de nouveautés dont les transformations de Mario en Raton Laveur, en nounours et en grenouille par exemple.



AVANT (NES)
APRÈS (SFC)!

SUPER MARIO BROS USA

LE SUPER MARIO BROS 2 FRANçAIS



En 1986 est sorti le Super Mario Bros 2 japonais (qui n'est jamais sorti en France). Le Super Mario Bros 2 français (et américain) sorti à l'époque, n'avait aucun rapport avec la version japonaise. C'est pour cela que le 14 septembre 1992, Nintendo Japon sortit le jeu sous le nom de Super Mario USA. Ce dernier figure donc en quatrième place dans Mario Collection. C'est un épisode à part dans la saga, puisque les Koopas, frères marteaux et blocs à friser ne sont pas de la fête. Cette fois, il s'agit pour le joueur de sortir Mario d'un rêve de 7 mondes (20 niveaux) - complètement plates-formes mais nouveau dans le principe. Mario doit maintenant attraper ses ennemis et s'en servir de projectile. En ce qui concerne les bonus, ils sont cachés dans des poireaux que Mario passe son temps à déterrer. A signaler par exemple des champignons qui vous donneront des coeurs supplémentaires. Pour trouver ceux-ci, vous devrez déterrer les bons poireaux et briser la fiole qu'ils contiennent. Une porte vous fera alors découvrir l'envers du décor et le champignon. Les 2 MB de délire représentent le meilleur Mario selon certains.

AVANT (NES) APRÈS (SFC)!

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

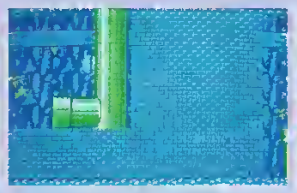
D'accord, on ne peut pas dire que Nintendo innove ce coup-ci, c'est plutôt la bonne vieille formule "c'est avec du vieux qu'on fait du neuf" qui convient! Cela dit, quatre jeux Mario dont un inédit en France c'est quand même pas n'importe quoi ! C'est des heures, des jours, des mois d'éclaterie intense qui vous attendent. Cette compil est indispensable si vous ne connaissez pas les versions NES de ces jeux, mais même si c'est le cas, je suis sûr que vous ne résisterez pas au plaisir de terminer une nouvelle fois ces jeux relookés 16 bits. Mario n'a pas pris une ride et un joueur qui les découvrirait aujourd'hui s'éclaterait autant qu'il y a dix ans. Si vous voulez du fun, cette compil est faite pour vous, mais n'attendez pas des prouesses techniques car si les graphismes ont été nettement améliorés, les programmeurs de ce jeu n'ont visiblement pas cherché à exploiter à fond les capacités de la console, ce n'est pas l'esprit de cette série! Génial !

AHL

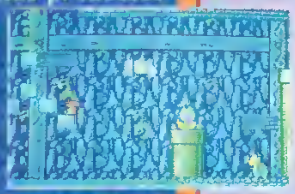
SMB 1: LES WARP ZONE

COMMENT PASSER DIRECTEMENT AU MONDE 8 ?

Une Warp Zone est un passage secret permettant de rejoindre des mondes directement, sans passer par les niveaux intermédiaires. Les quatre épisodes de Mario sur NES possèdent des Warp Zones. Il est ainsi possible de terminer une aventure de Mario sans être passé par tous les stages. Dans le premier épisode par exemple, vous pouvez passer directement du niveau 1-2 aux mondes 2, 3, 4 (au choix) ou encore du niveau 4-2 aux mondes 6, 7, 8. Si vous passez du level 1-2 au 4-1 puis du 4-2 au 8-1, il ne vous reste plus que quatre niveaux pour finir le jeu. Mais est-ce bien raisonnable ?



Au niveau 1-2, lorsque vous êtes Grand Mario, brisez les blocs du plafond (n'importe où dans le niveau) et passez au dessus jusqu'à la fin du niveau. Continuez à progresser en haut et dépassez le tube de fin. Vous déboucherez dans la salle de Warp Zone dont les tubes vous mènent aux mondes 2, 3, 4.



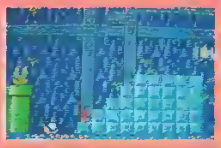
En milieu du niveaux 4-2, à l'endroit précis du cliché, faites apparaître les blocs bleus en sautant vers le haut dans le vide (ces blocs ne sont pas à l'écran initialement). Une plante grimpante apparaîtra et vous mènera vers la Warp Zone vous permettant de rejoindre les mondes 6, 7, 8.

SUPER MARIO BROS 2 (VERSION JAPONAISE)

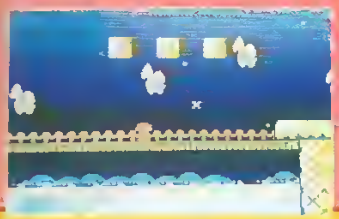
JAMAIS SORTIE EN FRANCE

Le 3 juin 1986 paraissait au Japon le deuxième épisode des aventures de Mario. Cette aventure n'a rien à voir avec notre Super Mario Bros 2 à nous, puisqu'elle propose quelques 12 mondes de quatre levels chacun et dans lesquels Mario court toujours après Bowser et Cie. Ce jeu demeure inédit en France (et aux Etats-Unis) et Mario Collection est donc l'occasion pour nous de jouer à une aventure complètement inédite. Dans la version américaine de Mario Collection (qui porte le nom de Super Mario All Stars), cet épisode est appelé "The Lost Levels", il en sera probablement de même pour la version européenne. Voici donc en exclusivité des clichés de niveaux que vous n'avez jamais joués et dont vous pourrez bientôt profiter sur votre Super Nintendo. Attention, c'est le plus dur de tous.

WARP ZONES EXCLUSIVES



Pas question dans ce jeu de passer du monde 1 au monde 4 puis au monde 8 comme dans Super Mario Bros 1. Les Warp Zones de cet épisode sont nombreuses mais ne font gagner qu'un ou deux mondes. Voici comment faire pour passer du niveau 1-2 au monde 2 ou 3. Lorsque vous arrivez à l'endroit du premier cliché dans le niveau 1-2 (au milieu du level), vous avez deux solutions. Ou bien vous montez de suite sur le plafond en sautant du tuyau vert. Il vous suffit alors de foncer tout droit en marchant toujours sur le plafond du niveau jusqu'à la Warp Zone vers le monde 2. Ou alors, vous faites apparaître les blocs bleus en sautant vers le haut dans le vide (attention au Koopa qu'il faut immobiliser mais ne pas tuer). Une plante grimpante apparaîtra alors et vous mènera à un niveau extérieur dans lequel se trouve la Warp Zone menant au niveau 3-1.



SUPER MARIO COLLECTION

EDITEUR • NINTENDO
MACHINE • JAPONAISE
GENRE • PLATES-FORMES
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS 1 OU 2
NOMBRE DE NIVEAUX 185 EN 4 JEUX
CONTINUES • PASSWORD

- Une compile inévitable sur SFC.
- Des dizaines d'heures de jeu (pour un jeu d'action).
- Tous les niveaux de la NES remaniés.

- J'ai beau chercher...

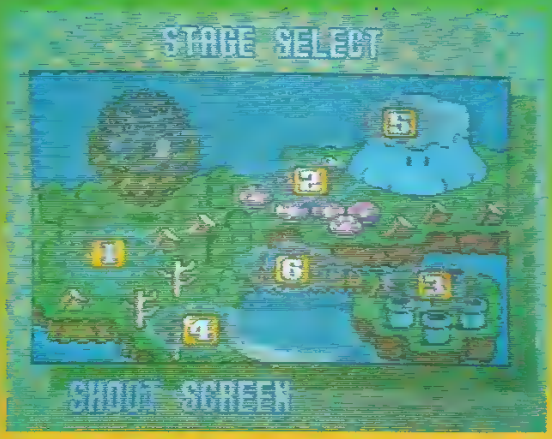
16 **GRAPHISMES**
Tout le monde le sait, les graphismes Mario ne sont pas les plus recherchés mais les décors remaniés version 1993 sont tout de même excellents.

16 **ANIMATION**
Aucuns problèmes de ralentissement même lors des passages où les pièges sont compliqués et les mouvements nombreux à l'écran.

19 **MANIABILITÉ**
Le top du jeu vidéo, la référence ! On ne met pas 20 car il s'agit d'un jeu déjà existant. Mais quels jeux et quels contrôles intuitifs du personnage, de la guimauve !

15 **SON/BRUITAGE**
Là-aussi, on ne s'attend pas à du Mozart et à des super sons. Par contre, tous les thèmes ultra-connus ont été remaniés à la sauce SFC (mêmes sons que Super Mario World)

GLOBAL 94%



Voici la carte qui représente le monde à explorer. Rassurez-vous, après ça, il y en e encore!

APRES LES COOKIES, LE SAFARI !

Un grand malheur est arrivé au Royaume d'Hirule! Le fils du Roi dont j'ai doublement oublié les noms sous le coup de l'émotion, a ete enlevé par l'infâme Bowser, qui pense détenir la la cle qui lui permettrait d'accéder au trône le plus rapidement et le plus facilement possible. Mais c'était sans compter avec la tenacité de Yoshi et de Mario, qui à l'aide de son nouveau joujou (un bazooka), va tout faire pour ramener l'égaré dans le nid Royal. Perché sur le dos vert pomme de son ami le Dragon, nos deux héros vont devoir traverser pas mal de contrées tout de mode 7 constituées. A chaque étape importante, hop! un Boss. Il faudra alors tirer sur le(s) point(s) sensible(s) de l'animal, pour qu'enfin il rende grâce. Allez, c'est parti: FEU!

YOSHI'S SAFARI

C'est sans aucun doute le meilleur jeu fonctionnant avec le Super Scope. Remarquez, ce n'est pas très dur, mais il faut bien dire que depuis Technoclash, il y a un réel progrès. Encore 3 ou 4 jeux, et Nintendo (ou un autre) va nous sortir un HIT! En tout cas, celui-ci m'a vraiment plu dans la mesure où il permet d'être complémentaire à deux joueurs. L'un dirigeant Yoshi en faisant les sauts et en esquivant les projectiles, et l'autre en nettoyant tout sur son passage. Croyez-moi, c'est très efficace au bout du compte. La partie est quand même beaucoup trop rapide (1 heure environ), mais le plaisir est là. C'est bref, mais intense. Il faudrait vraiment que les jeux sur Scope voient leur prix réduit de moitié, ça ne serait pas plus mal! Si vous possédez un Super Scope (ça marche sur SFC), il vous faut celui-ci!

TRAZOM

C'est le type même de geste qu'il faut avoir dans cette situation si critique: tout dégommer à l'écran! Ah! les salos bêtes!

YOSHI'S SAFARI

EDITEUR • NINTENDO
MACHINE • SUPER SCOPE
GENRE • TIR
TAILLE CARTOUCHE 8 MB
DIFFICULTE • FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1 OU 2
NOMBRE DE NIVEAUX • 12
CONTINUES INFINIS

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

- Une excellente maniabilité.
- Le jeu à deux est complémentaire.

- Trop facile

16 GRAPHISMES
Le mode 7 est exploité de façon très artistique

17 ANIMATION
Tous les décors scrollent avec une grande fluidité.

18 MANIABILITÉ
Comme toujours le Super Scope répond au doigt et à l'oeil. C'est le cas de le dire!

15 SON/BRUITAGE
Des musiques simples et des bruitages très réussis.

GLOBAL 83%

HUMAIN OU REPTILE ?

Inutile de vous raconter le scénario de Jurassic Park, vous le connaissez par cœur grâce aux multiples bandes-annonces qui passent dans les cinoches. La France étant le dernier pays du monde dans lequel le film n'est pas sorti (et il ne sort que le 20 octobre), vous avez eu le temps de les voir les bande-annonces ! La version Megadrive est complètement différente de la version Super Nintendo (cf preview Ocean) et c'est à un jeu d'action en vue de profil auquel vous avez droit. Vous jouez le rôle du Dr Grant, petit humain perdu dans un parc naturel peuplé de dinosaures (vivants, je précise, pas empaillés !). A noter qu'il est aussi possible de jouer raptor, un petit dinosaure très agile. Grâce à des procédés complexes, un savant fou a en effet réussi à recréer la vie telle qu'elle se déroulait il y 65 millions d'années. Le problème est que les dinosaures sont beaucoup plus agiles et intelligents que prévu et qu'en plus, ils sont très très méchants. Si le jeu (et le film) s'était déroulé dans un chenil pour caniches, tout aurait été bien plus simple. Mais quand il s'agit de tyrannosaure géant dont les dents mesurent 7 mètres de long, on ne rigole plus !

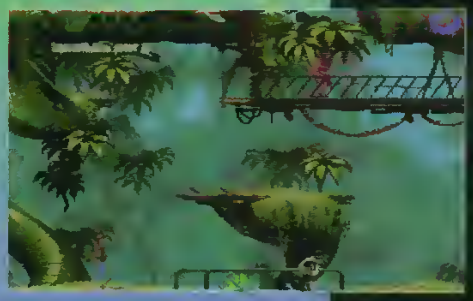
La station de pompage est asséchée et cela vaut mieux pour Grant car les conduits sont très nombreux, on s'y perd très facilement. On y trouve de plus des hordes de Compy, ces dinosaures de taille réduite qui vous sautent au visage. N'oubliez pas de ramasser les grenades au passage.

JURASSIC

FACE À FACE

JURASSIC PARK CONTRE FLASHBACK

Comparer à un jeu au grand Flashback est déjà une preuve de bonne qualité. Je ne dis pas que Jurassic soit identique à Flashback ni qu'il soit aussi excellent. C'est simplement que les mouvements réalistes des personnages (humains ou non) ainsi que le type du jeu (progression en vue de profil) font penser à Flashback. L'aspect aventure est beaucoup moins accentué dans Jurassic, ce dernier étant un jeu d'action à 98%. Graphiquement moins bon, Jurassic est aussi maniable que Flashback, la précision en moins. Bref, sans atteindre le niveau technique de Flashback, ni son aspect aventure, Jurassic Park est un très bon jeu d'action.



Vous pouvez sauter sur la tête du brachiosaure si vous le désirez. Ne vous inquiétez pas, il est herbivore !

Cette version est une surprise et une réussite ! On ne s'attendait pas à un jeu en vue de profil d'une belle ampleur et aussi difficile à vaincre. Heureusement que des passwords sont présents sur la cartouche. Même si les graphismes des décors sont inégaux, on ne peut pas dire que le jeu soit bâclé techniquement en vue de faire du bénéfice le dos du film, que nenni ! Le challenge est élevé, les originalités nombreuses et les passages variés. Le fait, par exemple, de tenter l'aventure en humain ou en dinosaure est déjà bien sympa. Les sprites sont superbes et criants de vérité. Il en va de même pour les sons d'ambiance et les bruitages. De plus, le fait de devoir chercher des items et d'éviter des pièges dément confère à ce jeu (principalement basé sur l'action) un charme certain. Super cool !

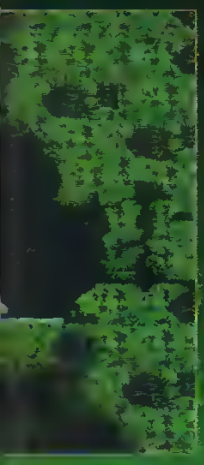
OLIVIER

Rien de plus simple pour vous transformer en steak grillé vivant. Allez au deuxième niveau (Power Station) et montez le long du grillage électrifié. Des arcs électriques de haute-tension se propagent le long des fils. S'ils vous touchent, vous grillez !

PARK

Après l'inquiétude, le soulagement. Ce Jurassic Park est loin d'être une mauvaise production comme on pouvait le craindre. Il s'agit d'un jeu d'action assez original. Cette originalité, le jeu la doit entre autres à ses sprites dément de dinosaures sortis tout droit du film de Spielberg et sans doute, si on fait confiance à nos savants, de notre belle et heureusement lointaine préhistoire. Trouver sa voie dans ces décors de jungle, de tunnels etc... est une épreuve qui vaut la peine d'être tentée, même si la maniabilité n'est pas toujours là. Un jeu d'action qui, tout en faisant penser à Flashback, s'en tire légèrement moins bien.

T.S.R



Après le brachiosaure, c'est au tour du tricératops de vous servir de moyens de locomotion. C'est gratuit, mais vous ne devez surtout pas tomber.

JURASSIC PARK

EDITEUR	SEGA
MACHINE	AMERICAINE
GENRE	ACTION
TAILLE CARTOUCHE	16 MB
DIFFICULTE	DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE	3
NOMBRE DE JOUEURS	1
NOMBRE DE NIVEAX	7
CONTINUES	
PASSWORDS	

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

- Une ambiance graphique et sonore digne du film.
- Des niveaux variés et difficiles.
- Un jeu d'action et de progression original.

- Des graphismes inégaux (dans les décors notamment).
- Des passages trop difficiles.

16 GRAPHISMES
Certains décors sont mâches et granuleux. Mais les sprites sont superbes et réalistes.

17 ANIMATION
De la fluidité et surtout, un réalisme fou qui rappelle les scènes du film.

16 MANIABILITÉ
On manie les deux personnages avec facilité mais le jeu est un peu trop difficile. Heureusement que les password sont là.

18 SON/BRUITAGE
Les 16 MB ne sont pas là pour rien, les bruitages sont excellentissimes. On s'y croirait.

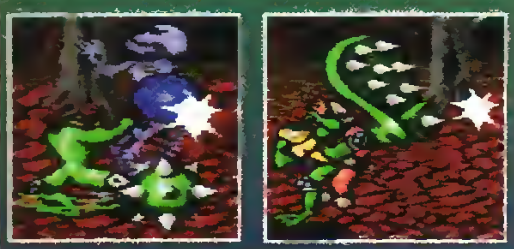
GLOBAL 85%

TOADS-LE SI TU PEUX !

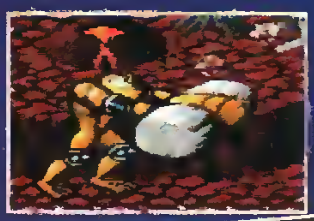
Dans le lointain Tibet, quelque part dans le Nord, le professeur T. Bird, Yuriko Mishiko et sa fille, et les fameux "Battletoads", Zitz, Rash et Pimple, testent un nouvel engin dit de réalité "archi-virtuelle"! C'est d'ailleurs tellement réaliste, que des êtres malsains de l'autre monde, Silas Volkmire et son acolyte, la Dark Queen, enlèvent la fille du directeur du projet T.R.I.P.S. 21, ainsi que Zitz, qui a tenté de la défendre. Ne pouvant rester insensibles aux appels déchirants de leurs amis, nos deux crapauds baveux partent illico à leur rescousse, dirigés en cela par le Prof' T. Bird, véritable ordinateur vivant...

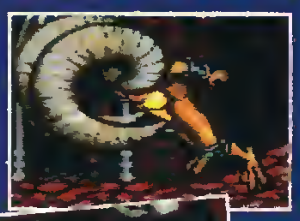
BATTL
BATTLE

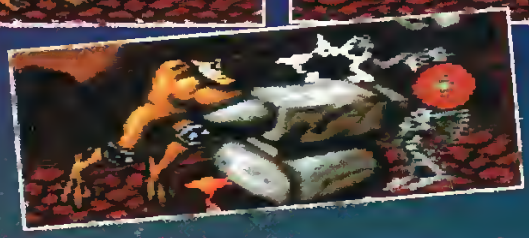
TOUS LES COUPS DE RASH !

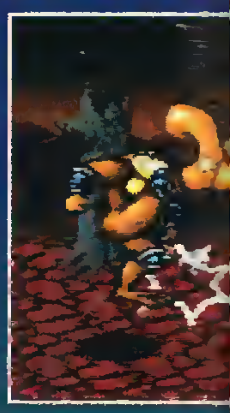


TOUS LES COUPS DE



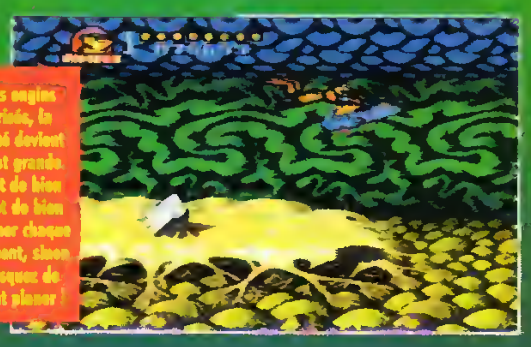






Admirez ce magnifique couché de Vekan. Attention au pont quand même, qui est juste en train de se consumer à vue d'œil !

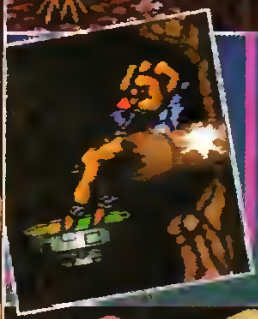
Comment ça, vous avez peur devant ce pauvre petit monstre de 20 tonnes ! Allez hop, quelques coups spéciaux, et la messe sera dite!

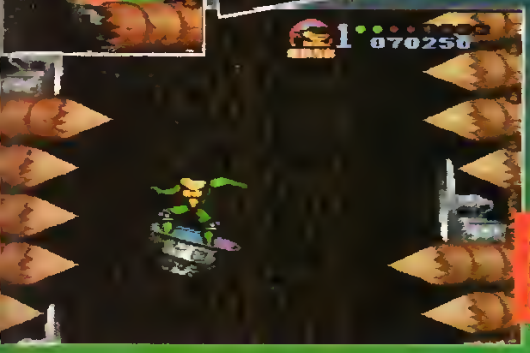


Sur les engins motorisés, la difficulté devient vraiment grande. Il s'agit de bien doser et de bien coordonner chaque mouvement, sinon vous risquez de vraiment planer !

ELTOADS MANIACS

IPLE !





Des souris vraiment très attirantes... Trop ?

Tous les pièges, par définition, sont sournois mais ceux-ci le sont encore plus. Des ventilateurs, en général, renvoient de l'air. Ici, il se pourrait bien que ce soit l'inverse. Si tu vois ce que j'veux dire...

LE PUITS DU FOU, OU LA DESCENTE AUX ENFERS, VOUS CONNAISSEZ ? !

BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS

EDITEUR • TRADEWEST
MACHINE • SUPER NINTENDO MEXICAINE
GENRE • BEAT'EM UP
TAILLE CARTOUCHE • 8 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE NIVEAUX • 5
NOMBRE DE JOUEURS
1 OU 2 SIMULTANEMENT
CONTINUES
2

- Des graphismes hallucinants !
- Une maniabilité étonnante.
- La phase-bonus est splendide...

Des sons très bons.
De nombreux coups.

- A deux, c'est moyen.
- On s'en lasse vite.
- Difficulté en scooter.

19 GRAPHISMES
C'est tout simplement sublime. Il n'y a qu'à regarder la lave pour s'en convaincre!

18 ANIMATION
Les décors scrollent facilement, et les sprites se déplacent de la plus belle façon qui soit.

17 MANIABILITE
Elle est meilleure avec Rash plutôt qu'avec Pimple. Elle reste très bonne.

16 SON/BRUITAGE
Des musiques et des bruitages qui ne demandent qu'à être écoutés !

GLOBAL 87%

FACE A FACE

BATTLETOADS CONTRE FINAL FIGHT II

De la baston pure et dure dans les deux cas ! De très nombreux coups de part et d'autre, même si on a plus osé dans Battletoads. Il est vrai que des animaux se prêtaient plus à ce genre de choses. Une variété plus grande dans ce dernier également, avec des phases de bonus vraiment originaux, ainsi que des niveaux aux scrollings horizontaux et verticaux très rapides. Pourtant, à deux joueurs, l'intérêt est sans doute plus grand dans Final Fight II. Le plaisir est vraiment là, contrairement à Battletoads où l'on meurt obligatoirement en même temps, ce qui gâche un peu le spectacle. Au total, on en arrive donc à un match nul.

LE STAGE BONUS. Après deux niveaux, vous aurez droit à ça ! Un Stage-Bonus, dans lequel vous pourrez vous refaire, en ramassant des quilles rouges ou bleues, tout en évitant les souris et certaines têtes de mort.

"Tout ce qui tombe du ciel est bon", paraît-il. Que pensez-vous donc de ces belles boules de feu qui tombent drues sur vous ?

Ceux qui ont une envie de crêpes et de carpes vont être servis !

THE DARK QUEEN. Elle est la responsable de tout. Je sens qu'on va bientôt se confronter...

Ce jeu, on nous l'avait présenté il y a plus d'un an et demi, maintenant. Durant tout ce temps, on aurait pu penser que les programmeurs et autres graphistes se seraient vraiment déchaînés, tant la préversion était splendide. Au lieu de cela, le résultat est certes sublime, mais après tout ce temps, la différence est quasiment nulle. Il est vrai que durant cette longue attente, on a vu défiler pas mal de petits bijoux, ce qui expliquerait que l'enthousiasme soit un peu retombé. Et ce, bien que les graphismes et autre maniabilité soient d'une qualité rarement atteinte. En somme, nous avons là une superbe cartouche, dont l'intérêt est quand même un peu en dessous de ce que l'on espérait, surtout à deux, où l'on se gêne beaucoup trop. C'est vrai qu'on devient de plus en plus exigeant!

TRAZOM

Enfin! Depuis le temps qu'on vous en parle, ce n'est pas trop tôt. Alors, verdict sur ces Battletoads? L'animation est superbe, dès le second niveau, les serpents du puits sont un véritable morceau d'anthologie, et les graphismes vont de paire, il suffit de voir le niveau bonus pour s'en convaincre. En outre, le jeu permet à deux crapauds ou joueurs, c'est selon, de partir à la rescousse des deux otages. Et il ne reste que la cerise sur la pâteau: le niveau de difficulté. On ne peut pas dire que Battletoads soit un jeu hyper facile. Si vous avez les nerfs fragiles, vous risquez bien de jeter la télé et la console par la fenêtre à certains moments, crise de nerfs oblige. Si la difficulté ne vous rebute (-!!!- tout à fait Thierry!) pas trop, Battletoads est un bon jeu comme on n'en fait que très peu ces derniers temps sur la 16bits Nintendo.

T.S.R.

NOUVEAU !! OUVERTURE D'UN MAGASIN DANS LE 12EME. ✆ 43.79.12.22

DES ECHANGES A PARTIR :
- DE 50F SUR SUPER NINTENDO MEGADRIVE ET NEC.
- DE 100F SUR NEO GEO .

POWER GAMES

31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS
METRO : REUILLY- DIDEROT OU FAIDHERBE -CHALIGNY
RER : NATION – BUS 46 - 86
ouvert du lundi au samedi de 10h a 19h30
✆ : 43 79 12 22 FAX : 43 79 11 05

SUPER FAMICOM

DRAGON BALL Z N°2	**589F**	BATMAN RETURNS	479F
VALKEN	479F	F1 EXHAUST HEAT 2	479F
SLAM DUNK	539F	FINAL FIGHT 2	439F
F1 CIRCUS 2	589F	SONIC WINGS	589F
FAMILY TENNIS	539F	WORLD SOCCER	539F
AIR DIVER	539F	**WORLD HEROES**	**649F**
SOLSTICE 2	**589F**	ARCUS SPIRIT	589F
POP AND TWIN BEE	499F	PRINCE OF PERSIA	349F
AXELAY	349F	SOULBLADER	239F
STREET FIGHT. TURBO	649F	**PRIME GOAL**	**539F**

SUPER NES

DUNGEON MASTER	**499F**	B.O.B	479F
BULLS VS BLAZERS	449F	YOSHI'S COOKIE	449F
MARIO ALL STARS US	**589F**	**STREET FIGHT. TURBO**	**629F**
MORTAL KOMBAT	**539F**	BATTLETOADS	499F
JURASSIC PARK	539F	RUN SABER	539F
COOL SPOT	539F	JAMES POND 2	499F

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR SECTEUR	129F	QUADRUPLEUR	299F
ADAPTATEUR FX UNIV.	99F	JOYPAD INFRA-ROUGE	399F

SUPER FAMICOM OCCAZ

CONTRA 4 JAP	249F	NCAA BASKET US	349F
ROAD RUNNER JAP	249F	AXELAY JAP	299F
F1 EXHAUST HEAT JAP	299F	MAGIC SWORD JAP	299F
FATAL FURY JAP	399F	AREA 88 JAP	249F
GOEMON FIGHT JAP	349F	PRINCE OF PRESIA JAP	289F
BEST OF THE BEST US	349F	OPERATION LOGIC. JAP	399F
DRAGON'S LAIR US	349F	FZERO FR	249F
MARIO KART US	349F	STAR WARS FR	399F
ADDAM'S FAMILY 2 FR	349F	SKY MISSION FR	199F
BART' S NIGHTMARE US	299F	GHOULS AND GHOSTS	199F
STG US	299F	CASTLEVANIA 4 JAP	199F
MYSTIC QUEST US	349F	SMASH TV JAP	249F

MEGADRIVE

JUNGLE STRIKE	**389F**	WORLD OF ILLUSION	JP	299F
SUNSET RIDERS US	299F	**SHINOBI 3**	**JP**	**389F**
BUBSY	**389F**	**LAND STALKER**	**JP**	**389F**
RISKY WOODS	329F	JURASSIC PARK	US	349F
SHINNING FORCE US	**389F**	GOLDEN AXE 3	JP	349F

MEGA CD

NIGHT STRIKER US	399F	**RANMA 1/2 N°2**	**JP**	**449F**
SEWER SHARK US	399F	FINAL FIGHT	JP	449F
LUNAR JP	399F	DENNIN ALESTE	JP	299F
SHILPHEED JP	**499F**	**THUNDER STORM**	**JP**	**399F**

ACCESSOIRES

MEGA CD PAL + 7 JEUX	**2590F**	ADAPTATEUR US	129F
ADAPTATEUR SECTEUR	129F	ADAPTATEUR JP	79F

NEO GEO

VIEW POINT	**1690F**
SUPER SIDEKICKS	1390F
WORLD HEROES 2	1450F
POP HUNTER	**1450F**
SAMURAI SHODUN	**1450F**
JOYSTICK	449F

NEC

NEC PC ENGINE GT	1490F
STREET FIGHTER 2'	**579F**
PC KID 3	429F
DUNGEON MASTER CD	**429F**
COTTON CD	429F
LORD OF THUNDER CD	449F

NEOGEO OCCAZ

ART OF FIGHTING	949F
MAGICIAN LORD	399F
SUPER SPY	399F
FATAL FURY	649F
EIGHT MAN	749F
NINJA COMBAT	499F
BURNING FIGHT	499F
NAM 75	399F
LAST RESORT	999F
JOYJOY KID	499F
MEMORY CARD	149F

NEC OCCAZ

CITY HUNTER	149F
RED ALERT CD	199F
KICK BOXING CD	249F
PC KID 2	199F
LOOM CD	299F
TIGER HELI	199F
NINJA GAIDEN	149F
GHOULS AND GHOSTS	149F
BOMBERMAN	149F
FINAL SOLDIER	149F
HELLFIRE CD	249F

NOUS RACHETONS VOS JEUX ET VOS CONSOLES :
- ***MEGADRIVE , MEGA CD .***
- ***NEO GEO .***
- ***SUPER FAMICOM , SUPER NES , SUPER NINTENDO .***
- ***NEC.***

PAIEMENT EN ESPECES OU EN BONS D'ACHATS .

LES JEUX JAP OU US NECESSITENT LEURS ADAPTATEURS RESPECTICFS.

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS.
OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE

À RETOURNER À : **POWER GAMES** ***31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS***

CONSOLES - JEUX	QUANTITÉ	PRIX
TOTAL À PAYER+ 30 F DE FRAIS DE PORT.		

NOM : PRENOM : TEL :
ADRESSE : CP : VILLE:
PAIEMENT : CHEQUE MANDAT LETTRE
CARTE BLEUE : N° DATE D'EXP: . ./ . .

POUR LES CONSOLES : FRAIS DE PORT 50 F SIGNATURE :

Super Nintendo

MON NOM EST RIPLEY, ET JE TUE LES ALIENS.

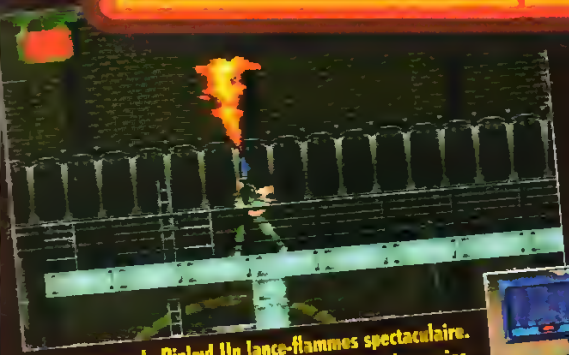
Côté design des Aliens, on ne peut pas se plaindre. Les dessins de Giger ont su inspirer les graphistes de ce jeu. Résultat, une ambiance du tonnerre que des musiques, stressantes à souhait, viennent améliorer.

Après les versions Megadrive, Game Gear et Master System, Alien 3 fait une entrée surprenante sur la Super Nintendo, alors que nous ne devrions pas tarder à vous parler de la version Nes. Contrairement à son homologue Sega, le jeu ne consiste pas à retrouver des prisonniers englués dans du slime d'Alien aux quatre coins de la base Fiorina, et ceci en un temps limité. Il faut le dire, vous allez tout de même libérer du prisonnier, mais il ne s'agira là que de l'une de vos nombreuses missions. Certaines missions consistent à aller réparer des machines, d'autres à détruire les oeufs d'Alien par douzaine, d'autres à aller bloquer un passage afin que les Aliens ne passent pas et ainsi de suite! Des missions chargées en perspective pour la pauvre Ripley qui sera, comme à son habitude, est armée en conséquence: lance-flammes, balles explosives et le M40 mitraillette légère. Les munitions sont limitées, mais elle pourra retrouver des réserves un peu partout, le meilleur plan restant l'armurerie. Epaulez votre lance-flammes, c'est parti pour plusieurs heures d'action alienique de première qualité!

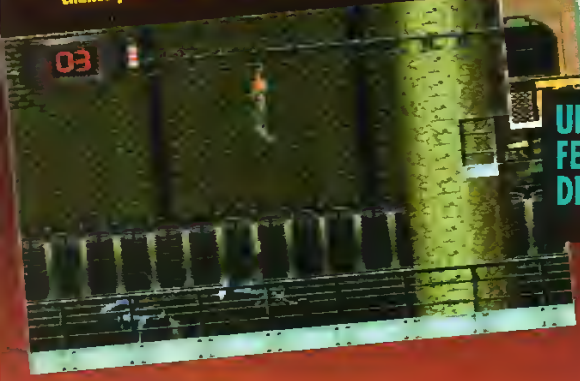
Les explications sur votre prochaine mission. Suivez-les bien, et n'hésitez pas à revenir à l'ordinateur pour avoir plus de détails!

superstar joypad

ALIEN 3



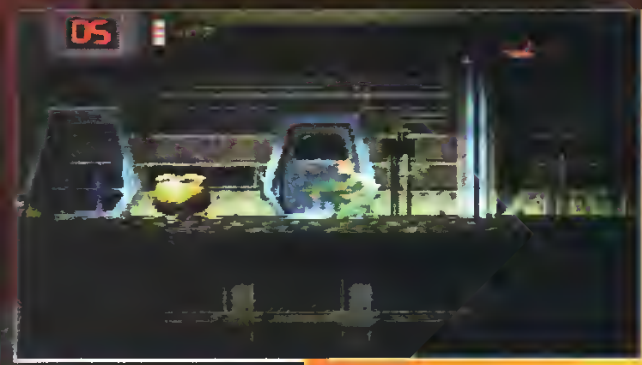
Les trois armes de Ripley! Un lance-flammes spectaculaire. Les programmeurs ont assuré sur ces flammes plus vraies que nature! Côté bruitages, pas d'inquiétude, chaque arme chante juste. Ah ça! C'est d'un beau (l'éléphant)!



UNE PAUVRE FEMME SANS DEFENSE...

D'emblée, je dis que ce jeu doit faire partie de votre ludothèque personnelle! Rarement un jeu n'aura allié avec autant de perfection l'aventure, le shoot'em up et la plate-forme. Et comme si ça ne suffisait pas, le côté technique n'est pas non plus en reste: les bruitages, musiques et autres animations sont autant de qualités à mettre au crédit de Alien 3. Changer d'arme est aisé, buter des Aliens est un régal, et s'enfoncer dans les dédales de la mort me glace le sang. Il est exactement 4 heures du mat' et je suis en train de me demander si ce n'est pas le meilleur soft du genre sur la SFC... A la courte réflexion, et n'en déplaise aux rétractaires (qui ne doivent pas être très nombreux), je crois que je vais répondre par l'affirmative. Ca y est, c'est dit. Et vous, vous avez tout intérêt à m'écouter: achetez ce soft! TRAZOM

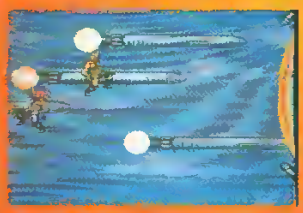
Vous ne manquerez pas de retrouver les fameux seuls d'Aliens, plus célèbres que les Aliens et Ripley elle-même. A tuer avant qu'il ne vous agripper le visage!



ALIEN III CONTRE CONTRA IV

FACE À FACE

Deux jeux d'action, et deux sociétés qui savent ce que c'est de faire un bon jeu: Acclaim et Konami. Le duel est acharné puisque les deux jeux possèdent chacun des avantages bien spécifiques. Alien 3 propose de la variété dans ses décors et ses missions. Dans le genre peu linéaire, Alien 3 est une merveille. On ne peut pas en dire autant de Contra IV qui, très linéaire, exploite cependant plus les capacités de la console, pour donner un jeu beaucoup plus "grand spectacle", alors qu'Alien 3 serait un jeu d'ambiance/action. De plus, Contra IV peut se jouer à deux joueurs simultanément, ce qui facilite beaucoup les choses, et écourte sensiblement la durée de vie du jeu. Même s'il se joue seul (il n'existe qu'une seul Ripley), Alien 3 s'en tire beaucoup mieux du côté de la durée de vie. Alors, vainqueur? Alien 3 dont la qualité globale justifie plus l'investissement (près de 500 francs) que vous ferez.



Rien de tel que le travail au milieu de la baston la plus générale! Ripley répare un bloc de fusibles en plein coeur de la mêlée qui ne saurait tarder. L'une des missions que vous pourrez choisir lors de chaque niveau.

Bien qu'étant "pro-alien", "Les Aliens au pouvoir!!!", c'est avec une totale impartialité que j'aborde le problème Alien 3 sur Super Nintendo. On commence donc le petit tour d'horizon du jeu par les musiques qui font honneur à la machine. Avec Super Back to the Future II (cf les daubinettes), Alien 3 est le jeu de l'été qui possède la meilleure bande son. Les bruitages ne sont pas aussi excellents que la musique, mais ils ne s'en tirent pas trop mal. Varié, graphiquement réussi, avec un niveau de difficulté bien dosé et une durée de vie plus que moyenne, Alien 3 est une réussite. Avec Mortal Kombat, Acclaim fait très fort ce mois-ci; il ne nous reste plus qu'à espérer que ça continuera.

T.S.R.

ALIEN III

EDITEUR • ACCLAIM
MACHINE • AMERICAINE
GENRE • ACTION ALIENIQUE
TAILLE CARTOUCHE 8 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES
PASSWORDS

- Des graphismes dans le ton alien.
- Des musiques ambiances géniales!
- Des missions variées.

- La maniabilité tout juste moyenne.

16 GRAPHISMES
Des décors inspirés du film, et des sprites très réussis.

18 ANIMATION
Scrollings différentiels et mouvements ultra-fluides du sprite Ripley.

13 MANIABILITÉ
Il est parfois difficile de s'abaisser et tirer, ou d'autres détails de ce genre.

16 SON/BRUITAGE
Des musiques qu'il faut entendre.

Megadrive

LE CHAOS GENERAL!

Ecoutez-moi, soldats! Moronica et Viceria sont en guerre depuis cette nuit. Moi, Général Chaos, commandant en chef des Armées de Terre, vous demande de vous préparer à la lutte finale face aux troupes de Havoc! Je veux une victoire totale contre ces envahisseurs! Pour eux, pas besoin de charters. Le plan sera le suivant: dans un premier temps, les détruire moralement en s'emparant de la capitale Viceria. Ensuite, les repousser hors des frontières du champ de bataille. La dernière intervention devra être décisive. Elle consistera à anéantir définitivement l'armée ennemie. Il n'y aura de ce fait aucun survivant! Messieurs, le destin de notre Nation est entre vos mains. J'espère qu'elles sont propres! Et n'oubliez pas l'entraînement!"

LES DEUX GENERAUX!
Le Général Chaos face au Général Havoc. Quel choc mes amis! The Good, The Bad!

Il y a souvent bouchons dans les tranchées. Dans ce cas, vous ne pourrez échapper au fameux close combat! Ce ne seront que coups de pieds dans la tranche, coups de poings, et parfois, de façon aléatoire, un coup de couteau dans le foie!

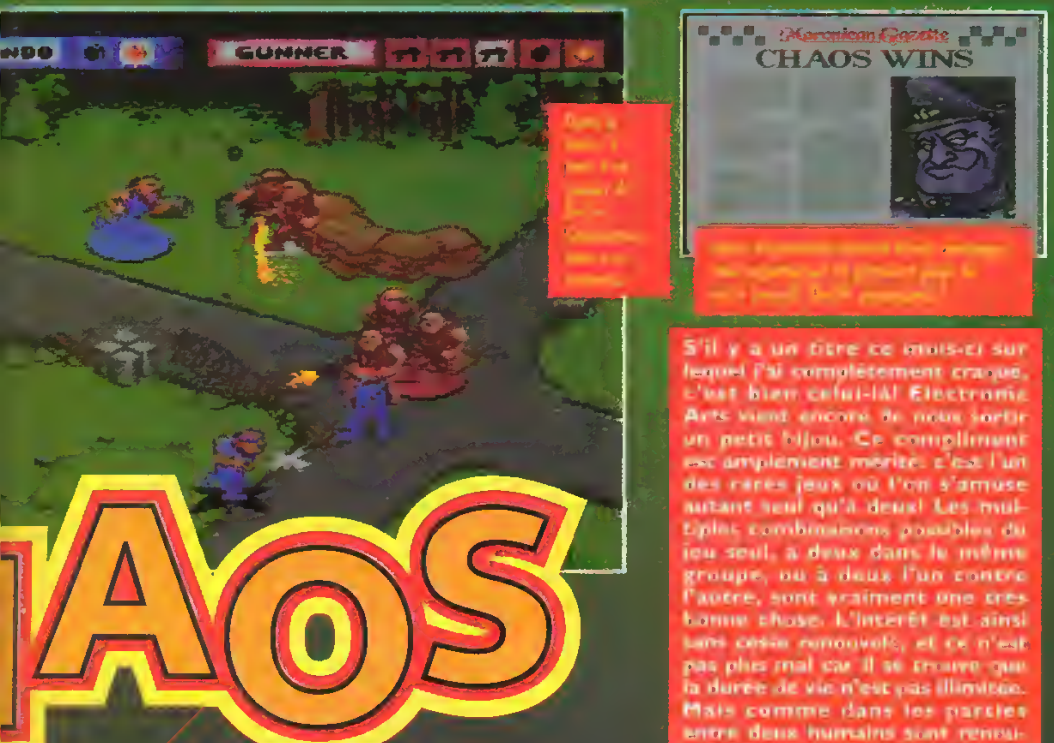
GENERAL C

FACE À FACE

GENERAL CHAOS, UNIQUE EN SON GENRE!

Strictement rien de comparable par rapport à Général Chaos, qui est le seul jeu de ce type sur console. Sur micro, on connaissait North an South qui reprenait pas mal des caractéristiques du jeu d'Electronic Arts. Mais la console, c'est la console! Et qu'est-ce qu'on est content, nous les consoleux, d'accueillir ce genre de mini wargame. Le plaisir est total, surtout à deux. Je sens que cette cartouche va faire un malheur lors de sa sortie. Wait and see!

Dans le Capitale Générale! Vous remarquerez la croix sur le sol, l'endroit même où vous pourrez envoyer un de vos hommes. La guerre de mouvement. Il n'y a que ça de vrai!



CHAOS

Si vous êtes comme moi, vous avez sans doute passé une bonne partie de vos vertes années à faire des simili-combats entre "petits soldats" ou Playmobil. Eh bien, ce n'est parce que l'on est plus âgé qu'il faut s'arrêter, et General Chaos nous donne l'occasion de continuer. Les combats entre ces équipes de tueurs professionnels sont passionnants et hyper amusants. A deux joueurs, c'est un régal et la maniabilité est bonne. Seul, c'est une autre histoire, car il faut vraiment assurer et être précis pour ne pas se faire latter en deux temps trois mouvements. Avec des graphismes et des sons tout juste acceptables, une animation qui aurait pu être plus fluide, General Chaos n'en est pas moins un jeu intelligent auquel on accroche sans peine.

TSR

S'il y a un titre ce mois-ci sur lequel j'ai complètement craqué, c'est bien celui-là! Electronic Arts vient encore de nous sortir un petit bijou. Ce compliment est amplement mérité: c'est l'un des rares jeux où l'on s'amuse autant seul qu'à deux! Les multiples combinaisons possibles du jeu seul, à deux dans le même groupe, ou à deux l'un contre l'autre, sont vraiment une très bonne chose. L'intérêt est ainsi sans cesse renouvelé, et ce n'est pas plus mal car il se trouve que la durée de vie n'est pas illimitée. Mais comme dans les parties entre deux humains sont rendu-valables à l'infini, aucun problème de ce côté là. D'un point de vue technique, les sons demeurent absolument irréprochables, Electronic Arts réussissant là un coup de maître. Il faut dire aussi que ça a tendance à être un tout petit peu lent quand il y a du peuple à l'écran, mais rien de grave. Si je vous dis qu'il se peut même qu'il y ait possibilité de jouer à quatre avec le quadrupleur, je crois que vous allez me suivre!

TRAZOM

GENERAL CHAOS

EDITEUR • ELECTRONIC ARTS
MACHINE • FRANÇAISE
GENRE
ACTION/WARGAME
TAILLE CARTOUCHE • 8 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE NIVEAUX
3 CAMPAGNES
NOMBRE DE JOUEURS • 1 OU 2 (4 AVEC ADAPTATEUR EA)
CONTINUES • INFINIES

- Des bruitages sensationnels!
- L'originalité.
- Des combinaisons à deux joueurs.
- Très drôle!

- La durée de vie.

GRAPHISMES 16
Ils sont très mignons, tout en 3D isométrique. Les sprites sont réussis.

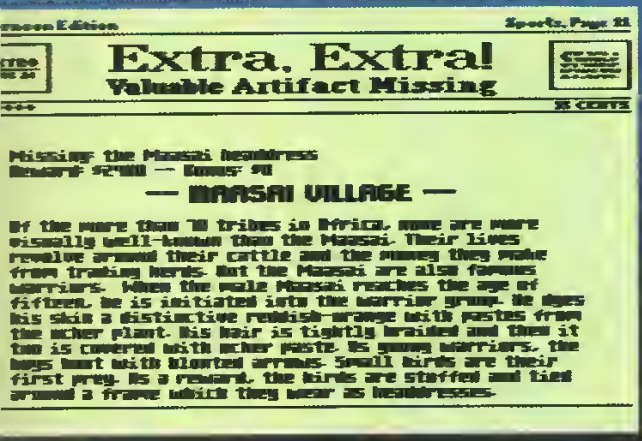
ANIMATION 15
A deux, c'est un peu troublant, mais seul il n'y a aucun problème!

MANIABILITE 15
Un petit peu limite parfois. Dans l'ensemble, ça reste tout de même correct.

SON/BRUITAGES 17
Quand ça dégaine de partout, on en prend plein les oreilles!

OU EST PASSE LE SIEUR MARIO ?

Une fois n'est pas coutume, c'est Mario qui a disparu. Sans doute l'a-t-on confondu avec une princesse à moustache! La confusion était facile à faire. Mario is Missing, c'est le tout premier logiciel éducatif sur la Nintendo, outre Mario Paint, qui était un logiciel de dessin tout simplement. Le but du jeu est d'explorer le monde et de visiter des dizaines de villes dont Pékin, Rome, Paris, Londres, Buenos Aires... et d'y résoudre certaines énigmes. Dans chaque ville, des monuments célèbres ont disparu. Il faut donc questionner les habitants afin d'obtenir des renseignements, et apprendre des bribes qui possèdent ces monuments dans leur poche. Ensuite, en vous présentant à l'office de tourisme le plus proche (dans le jeu, n'allez pas à côté de chez vous!), on vous posera des questions d'histoire et de géographie en rapport avec lesdits monuments, et tout rentrera dans l'ordre si vous répondez bien.


Sports, Page 21

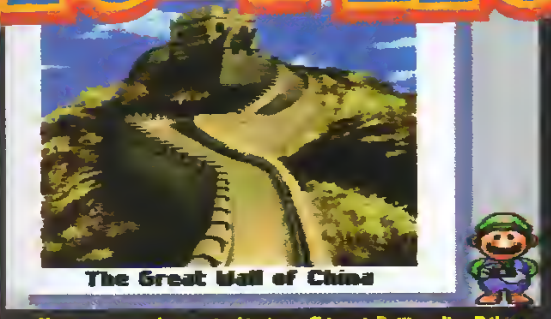
Extra, Extra!
Valuable Artifact Missing

Missing the Maasai headdress
Reward $2,000 — Bonus #1

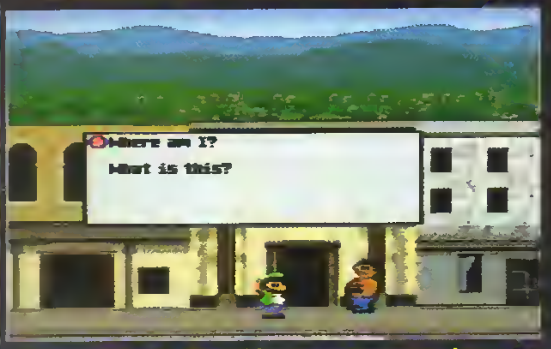
— MAASAI VILLAGE —

Of the more than 70 tribes in Africa, none are more visually well-known than the Maasai. Their lives revolve around their cattle and the money they make from trading herds. But the Maasai are also fearless warriors. When the male Maasai reaches the age of fifteen, he is initiated into the warrior group. He dyes his skin a distinctive reddish-orange with pastes from the ocher plant. His hair is tightly braided and then it too is covered with ocher paste. As young warriors, the boys hunt with blunted arrows. Small birds are their first prey. As a reward, the birds are stuffed and tied around a frame which they wear as headdresses.

MARIO IS MISSING



Un monument de sauvé, c'était en Chine, à Beijin, alias Pékin



Promenade dans la ville où il faut impérativement que Luigi prennent les passages protégés pour traverser les rues.

Consultez vos renseignements à partir de ce tableau qui vous indique quels sont encore les personnes à interroger.

Le problème de ce logiciel, c'est que tous les textes sont en anglais. Alors, avant de vous mettre à l'histoire-géo, mettez-vous à l'anglais, essentiel pour tout comprendre. Il faudrait un éducatif pour jouer à cet éducatif. Avec des graphismes très simples et des musiques d'ambiance en accord avec la ville traversée, Mario is Missing est une enquête sympathique, idéal pour se mettre à l'anglais, autant qu'à l'histoire-géo. Espérons qu'une version en français sortira pour les plus jeunes. Le nombre de villes à découvrir est incroyablement élevé, et un album-photos vous permettra constamment de les revoir, grâce aux monuments que vous avez sauvés. Une bonne idée, hormis les textes en anglais.

T.S.R.

MARIO IS MISSING

EDITEUR • MINDSCAPE
MACHINE • AMERICAINE
GENRE • EDUCATIF
TAILLE CARTOUCHE 8 MB
DIFFICULTE • FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES
PASSWORDS

• Le premier éducatif
• L'album photo

• Trop d'anglais
• Très répétitif

10 GRAPHISMES
Un éducatif, ce n'est pas beau, c'est comme ça.

15 ANIMATION
Pour le peu que ça bouge, ça bouge bien.

17 MANIABILITÉ
Dix minutes pour s'habituer aux commandes, et c'est le pied.

16 SON/BRUITAGE
Des musiques très sympas dans chaque pays.

GLOBAL 69%

3 MEGA RAISONS DE T'ABONNER

ABONNEZ-VOUS

20 RAPIDITE
JOYPAD arrive chez toi avant sa sortie en kiosque.

20 PRIORITE
Les petites annonces que tu veux faire passer sont prioritaires.

20 ANIMATION
Tu disposes de 120 minutes de connexion sur 3614 JOYPAD. Une super bourse aux échanges.

Qui dit mieux ?
150 F
au lieu de ~~180 F~~

C'EST JOYPAD CHEZ MOI !

JE COMMANDE les anciens numéros

JoypaD

C'est vrai ça, il y a aussi les anciens numéros que j'ai ratés, alors voilà, je voudrais avoir les numéros suivants.
Je vous précise ici les numéros qu'il me faut :

_____

Je vous règle au prix unitaire de 30 F par :

☐ chèque bancaire ☐ chèque postal
☐ mandat (à l'ordre de JOYPAD)

Nom : _____ Prénom : _____

Date de naissance : ☐☐ ☐☐ 19☐☐ Sexe (ben oui !) : M ☐ F ☐

Adresse : _____

Code postal : ☐☐☐☐☐ Ville : _____

Ma console : _____ Pseudo : _____

Je renvoie le bulletin avec le règlement à :
STPP. Boîte Postale 21 - 10350 Marigny-le-Châtel.

* Tarif pour la France métropolitaine uniquement.Les noms et adresses de nos abonnés étant traités informatiquement, le droit d'accès et de rectification prévu par la loi du 06/01/78 peut s'exercer auprès du Service Abonnements

JE M'ABONNE

JoypaD

☐ **OUI,** l'offre est giga... je m'abonne à JOYPAD pour 6 mois au prix de 150 F* au lieu de 180 F (6 n°), ce qui veut dire 30 balles d'économie.

1 n° GRATUIT

Je vous règle par :

☐ chèque bancaire ☐ chèque postal
☐ mandat (à l'ordre de JOYPAD)

Nom : _____ Prénom : _____

Date de naissance : ☐☐ ☐☐ 19☐☐ Sexe (ben oui !) : M ☐ F ☐

Adresse : _____

Code postal : ☐☐☐☐☐ Ville : _____

Ma console : _____ Pseudo : _____

Je renvoie le bulletin avec le règlement à :
JOYPAD Abonnements, 90, rue de Flandre - 75947 PARIS CEDEX 19
Offre valable 2 mois

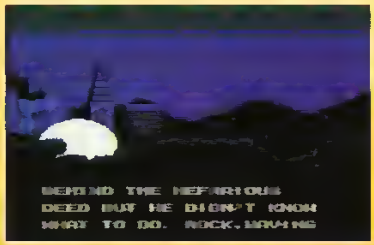
CT 252 cc 02

* Tarif pour la France métropolitaine uniquement Les noms et adresses de nos abonnés étant traités informatiquement, le droit d'accès et de rectification prévu par la loi du 06/01/78 peut s'exercer auprès du Service Abonnements

Nintendo

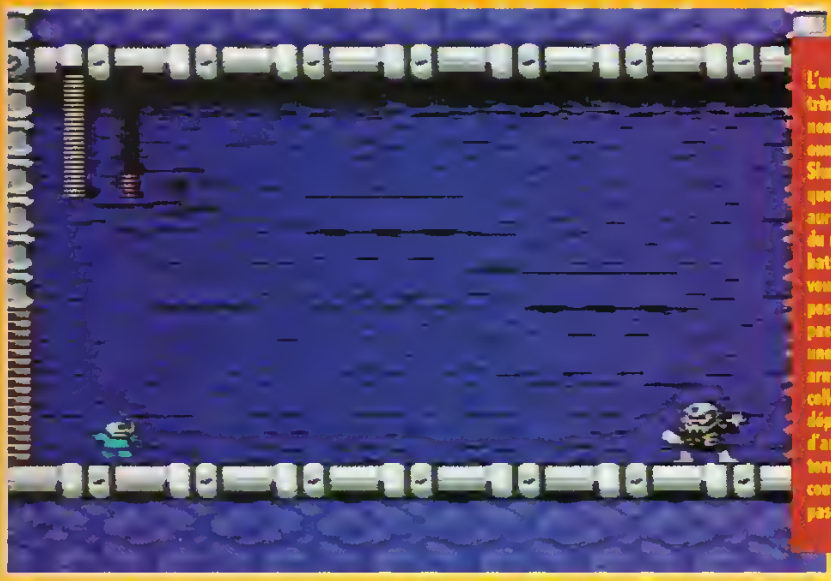
LE COME BACK DU COME BACK DU RETOUR D'UNE STAR!

Infatigable, inlassable, intuable (notez le néologisme!), increvable, inconcevable, inmangeable, imperturbable... Megaman revient! Encore, on sait, on sait... Pour ce quatrième épisode des aventures fabuleuses de la mascotte de Capcom, on tombe raide devant l'originalité du scénario. Le professeur Cossack, jaloux du talent du professeur Light, envoie huit robots combattre Mega Man. Il m'a tout de même fallu deux lignes pour vous raconter en détails cette tragédie! Mais l'essentiel n'est pas dans la trame de cette histoire ô combien dramatique, il s'agit avant tout d'un jeu d'action, de Mega Action! En route, sur la musique de Goldorak que Greg vient de nous amener avec un jeu de plates-formes de la plus pure des traditions avec monstres et bonus à la clé.

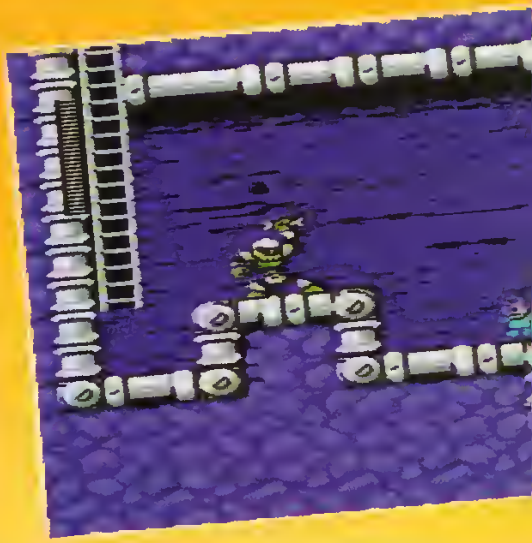


Une petite intro pour l'histoire, sans que vous sachiez vraiment tout de bonne Mega Man.

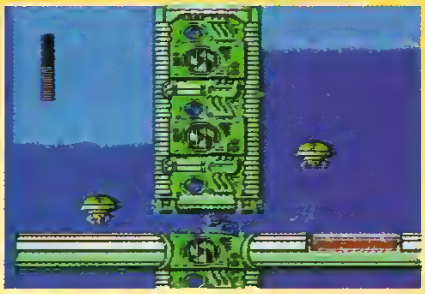
MEGAMAN



L'un de vos très nombreux ennemis, Skull Man, que vous aurez bien du mal à battre si vous ne possédez pas déjà une autre arme que celle du départ. En d'autres termes, ne commencez pas par lui!



Cette page écran vous est maintenant familière, on la retrouve dans tous les Mega Man. Seuls les noms changent...



Plates-formes, plates-formes quand tu nous tiens! Des pieges qui vous tuent instantanément! Quel plaisir de recommencer le niveau pratiquement au début lorsque l'on meurt...

Originalité? Où es-tu? Mega Man 4 est sans aucun doute un petit bijou du point de vue de l'animation, des graphismes ou même encore des sons, mais il faut tout de même chercher pour trouver ce qui diffère fondamentalement un Mega Man 4 d'un Mega Man 3. Plus de différences auraient été les bienvenues. Franchement, on ne se serait pas plaint, c'est promis. Les décors de ce Mega Man sont variés, et l'on apprécie qu'ils changent au cours d'un même niveau. Au fil des différents niveaux, le joueur récolte différentes armes avec lesquelles il pourra affronter les autres boss. Le but est donc, comme toujours, de trouver le meilleur ordre pour affronter tout ce petit monde. En somme, Mega Man 4 est une nouveauté, en même temps qu'un classique. La performance vaut peut-être le détour.

TSR

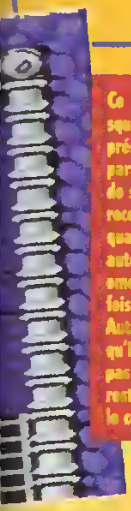
MEGAMAN 4

EDITEUR	CAPCOM
GENRE	PLATES-FORMES
DIFFICULTE	MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE	1
NOMBRE DE JOUEURS	1
CONTINUES	PASSWORDS

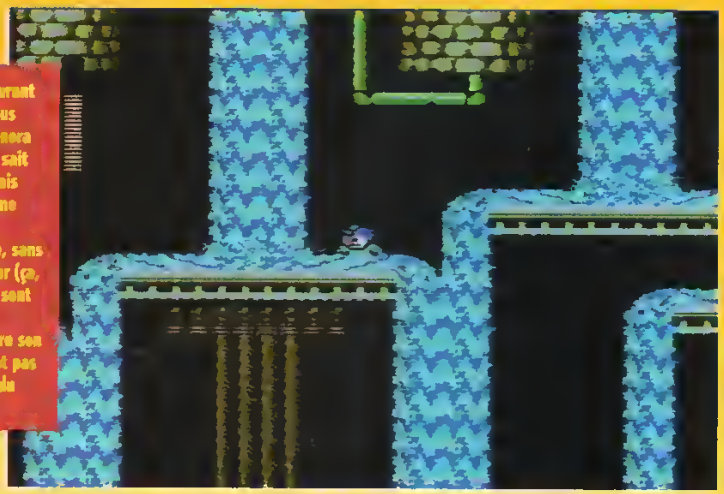
- Des niveaux nombreux et variés.
- Une fiche technique en or.

- Peu de réelles nouveautés.

Pour ne pas changer, des ennemis quinze fois plus grands, dix fois plus forts et trois fois et demie plus laids vous attendent dans tous les coins de ce jeu. Entre l'escargot et la baleine, il y a de quoi faire.



Ce squelette présente la particularité de se reconstruire quasi-automatiquement une fois détruit. Autant dire qu'il ne fait pas bon rester dans le coin.



Du courant qui vous emmènera on ne sait où, mais vers une mort rapide, sans douleur (ça, on ne sait rien derrière son pad) et pas drôle du tout.

GRAPHISME 15
Capcom fait encore fort. Ce n'est pas du Tiny Toon, mais c'est fin, et varié.

ANIMATION 16
Pratiquement rien à redire.

SON 15
Des musiques qui, sans atteindre des sommets, ne sont pas mal.

MANIABILITE 16
Assis! Debout! Couché! Mega Man répond mieux que Rintintin.

GLOBAL 78%

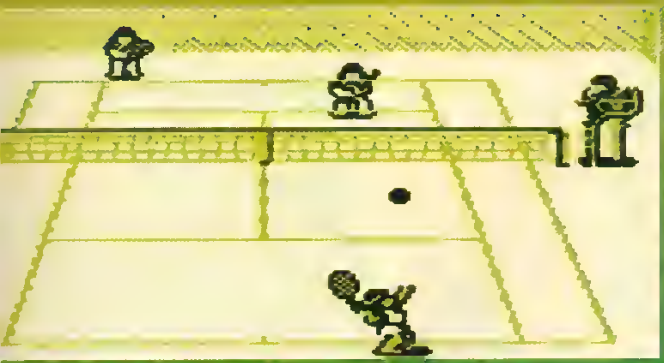
Je vous rassure tout de suite: ce n'est pas le dernier épisode, puisque le 6e volet sort en septembre aux States. Que dire de ce nouvel épisode, sinon qu'il est totalement identique aux autres, que le principe est le même, traverser un niveau truffé de monstres avant de combattre le boss qui vous donnera sa puissance une fois battu. Comme d'habitude, certains boss sont plus sensibles que d'autres à certaines armes, et il faudra les battre dans un certain ordre.
Quelques innovations sont tout de même à noter; le méchant n'est plus le même et Megaman peut envoyer des super-décharges. Les ennemis sont moins beaux que d'habitude (à part le très stylé Pharao Man), mais la réalisation est très bonne et Megaman, c'est un mythe, une religion et une référence. Vous voulez p'têt savoir si vous devez acheter ce jeu? Ben si vous avez pas les 3 autres, ou si vous êtes fan de la série, sinon vous allez vous em... , mais moi, j'adore!

GREG

Game Boy

LE TOP DU TENNIS !

Le troisième tennis de la Game Boy, après "Tennis" et "Jimmy Connors", s'avère être un véritable chef-d'oeuvre! Au niveau des options tout d'abord, c'est très complet: vous entrez au départ le nom de votre choix, puis vous optez pour la puissance que vous voulez avoir sur chaque coup, au service, au coup droit et au revers. Si vous jouez seul, vous allez disputer le premier match contre le plus mal classé de l'A.T.P. Dans ce cas, soit vous vous entraînez face à lui, soit vous choisissez tout de suite de l'affronter en match officiel. Plus vous gagnerez de matchs officiels, et plus vous monterez dans le classement. A chaque fois, votre niveau sera sauvegardé automatiquement. Les coups sont également très réalistes et très complets: il y a le coupé, le lob, le coup frappé, 4 façons de servir (!) sans oublier la possibilité de jouer à 4 en même temps, en reliant 4 Game Boy!

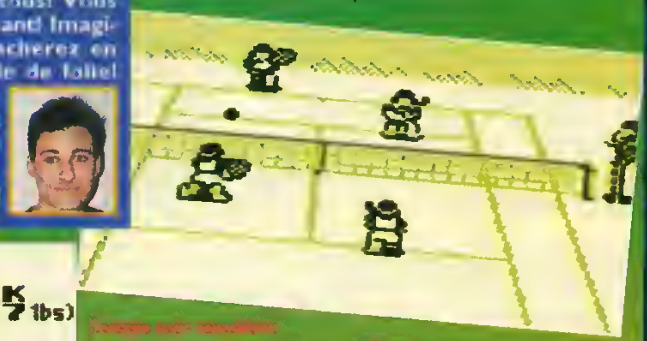


Sur service, le réticule est tellement approximatif sur l'en point carré dans l'espoir qu'il y a quelque chose qui se passe ailleurs. Mais frappé coupé, tout y est. Il y a même le service à la taillade!

TOP RANK TENNIS

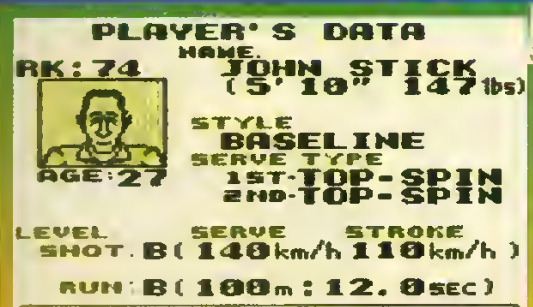
superstar joypad

"Tennis" était jusqu'à présent le meilleur jeu de ce type sur Game Boy. Mais malheureusement pour lui, Top Rank Tennis lui rafle la vedette les doigts dans le nez! J'ai rusé comme un malade pour voler le test à Olivier! Avec la complicité de notre rédac'chef, il n'y a vu que du feu. Et j'en suis fier. Ce tennis formidable est l'équivalent de Final Match Tennis sur NEC. Avec des digits vocales en plus! Eh oui, vous avez bien lu: un speaker annonce votre score d'une manière très compréhensible. C'est une grande première. En plus, les coups sont vraiment très bien rendus. D'ailleurs, ils y sont tous! Vous comprenez pourquoi j'ai craqué maintenant! Imaginez un peu le délire lorsque vous brancherez en série quatre Game Boy pour un double de folie! C'est aussi la première fois que ceci arrive. En terme de sport, je crois vraiment que cette cartouche est LA meilleure du moment. Dès qu'il sort, je me l'achète! J'ai dit! TRAZOM



Lorsque vous remportez un jeu, vous récupérez toutes les statistiques se rapportant à lui. Niveaux de frappe, style de jeu (attaquant ou défenseur), vitesse de déplacement, puissance de frappe...

Lorsque vous vous en prenez coups, la vision se rapproche vraiment de la réalité. Amortie, frappée ou décroisée, tout est possible.



TOP RANK TENNIS

EDITEUR • NINTENDO
GENRE • SIMULATION SPORTIVE
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE JOUEURS • 1 A 4
CONTINUES SAUVEGARDES

- Un réalisme incomparable.
- Des digits vocales sur Game Boy!! 4 Game Boy en réseau.
- L'extrême réaliste des coups.
- Le meilleur tennis sur la GB.

- Rien du tout.

17 GRAPHISMES
Des sprites précis et très bien dessinés. Rien à reprocher de ce côté là!

19 ANIMATION
Ca va à une vitesse fulgurante. En mode pro, accrochez vos ceintures!

18 MANIABILITÉ
Un entraînement intensif est nécessaire au début. Ensuite, c'est d'une facilité déconcertante

19 SON/BRUITAGE
Des digits vocales très réussies, c'est du jamais vu! Sublime, un point c'est tout.

GLOBAL 95%

NOUVEAU !

PAYEZ VOS JEUX *NEUFS*

MOINS CHERS

CHEZ **HARD DISCOUNT SHOP.**

PLUS DE 10.000 JEUX EN STOCK

PRÊTS À ÊTRE EXPÉDIÉS CHEZ VOUS.

SUPER-NINTENDO

Jeux fonctionnant avec l'adaptateur AD 29

ADAPTATEUR AD 29 **79F** ACTION REPLAY PRO **395F**
CABLE D'EXTENSION MANETTE **39F** CONTROL PAD DYNA 1 **95F**

– TOP 10 –

Star Wing	415 F
Tecmo NBA Basket	445 F
Astérix	345 F
Tiny Toon	395 F
Alien 3	345 F
Bubsy	445 F
Fatal Fury	445 F
Bulls vs Blazers	395 F
Super Star Wars	415 F
Fighting Spirit	395 F

LES PRIX CANONS H.D.S.

Fatal Fury	445 F	Tecmo NBA Basket	445 F
Star Fox	445 F	Mario Paint	385 F
WWF Royal Rumble	495 F	Blues Brothers	395 F
Batman Return's	395 F	Super Mario Kart	385 F
Brawl Brother	395 F	BOB	345 F
Lost Viking	395 F	Robocod	395 F
Pocky and Rocky	395 F	Super Kick Off	295 F
Spiderman vs X Men	345 F	Super Ghouls'n Ghosts	295 F
Kawasaki Caribean	295 F	Yoshi's Cookie	395 F
Final Fight 2	445 F	Battletoads	395 F

Mechwarrior	345 F	Super Mario 4	395 F
Mystical Ninja	395 F	Super Ninja Boy	345 F
All Star Challenge	395 F	NCAA Basketball	395 F
Amazing Tennis	395 F	NHLPA Hockey 93	395 F
Best of Best Karate	345 F	Out of This World	295 F
Cool World	345 F	PGA Tour Golf	345 F
Cybernator	395 F	Populous	295 F
Desert Strike	395 F	Power Monger	395 F
F15 Strike Eagle	395 F	Power Moves	345 F
Final Fantasy 2	395 F	Push over	345 F
Legend of Zelda	375 F	Shadow Run	395 F
Lemmings	395 F	Sim City	395 F
Magical Quest	395 F	Street Combat	345 F
Mario is Missing	395 F	Streetfighter 2	495 F
Super Ninja Boy	345 F	Super Soccer Champ.	395 F
Super 5WIV	345 F	Tazmania	345 F
Terminator	345 F	The Chessmaster	395 F
The Simpson's	345 F	Tom and Jerry	395 F
Toys	245 F	Turtles Ninja 4	395 F
Vegas Stakes	395 F	World Class Rugby	395 F
WWF Wrestlemania	395 F		

MEGADRIVE

FRANCAISE

L'ACTION REPLAY PRO **395F**
CONTROL PAD PRO 2 **95F**

– TOP 10 –

Flashback	345 F
Jungle Strike	345 F
Cool Spot	345 F
Fatal Fury	345 F
Amazing Tennis	395 F
Tiny Toon	345 F
Bulls vs Blazer	345 F
Senna Grand Prix	345 F
Turtles Ninja	345 F
Bubsy	345 F

LES PRIX CANONS H.D.S.

Global Gladiator	345 F	Alien 3	245 F
King of Monsters	345 F	Galahad	195 F
Mutant League Foot	345 F	EX Mutants	195 F
European Club Soccer	345 F	Gynoug	145 F
Another World	345 F	Captain Planet	145 F
Greendog	245 F	Atomic Runner	145 F
Indy Last Crusade	245 F	Micro Machines	345 F
Strider 2	345 F	Superman	345 F
Rolo Rescue	245 F	Thunderforce IV	245 F
Ball Jacks	345 F	Chester Cheetah	195 F

All Star Challenge	345 F	Ecco le Dauphin	345 F	Power Monger	245 F
Andre Agassi	395 F	Grand Slam	345 F	Road Rash 2	345 F
Batman Returns	245 F	Leaderboard	245 F	Side Pocket	345 F
Batman to Joker	245 F	Lemmings	345 F	Sonic 2	345 F
Battle Toads	345 F	LHX Attack Chopper	245 F	Street of Rage 2	345 F
Blaster Master	395 F	Lotus Turbo Challenge	345 F	Summer Challenge	345 F
Captain America	345 F	Megalomania	345 F	Sunset Riders	345 F
Championship Bowl.	395 F	Mickey et Donald	345 F	Super Kick Off	345 F
Chuck Rock	245 F	Mohamed Ali Box.	345 F	Talespin	345 F
Desert Strike	345 F	NHLPA Hockey 93	345 F	Tazmania	345 F
Double Dragon 3	345 F	Olympic Gold	345 F	Tecmo World Cup Soc.	395 F
Dragon's Fury	345 F	PGA Tour Golf 2	345 F	Toys	395 F

GAMEBOY

– TOP 10 –

Astérix	225 F
Super Marioland 2	225 F
Kirby's Dream Land	195 F
Top Rank Tennis	149 F
Tiny Toon	225 F
Super Marioland	195 F
Ferrari Grand Prix	225 F
NBA Challenge N2	195 F
Star Wars	225 F
Looney Tunes	225 F

LIGHT MASTER **75F**
(Agrandit l'image du gameboy éclaire l'écran)
ACTION REPLAY PRO **295F**

F15 Strike Eagle	225 F	Spiderman 3	225 F
Joe and Mac	225 F	Star Trek Next Gener.	225 F
Lemmings	195 F	Super Kick Off	125 F
Megaman 3	225 F	T2 Arcade Game	195 F
Mickey Dg Chase	225 F	Titus the Fox	225 F
Populous	225 F	Tom and Jerry	225 F
Prince of Persia	225 F	Track and Field	225 F
Robin Hood	225 F	Turtles Ninja 2	225 F
Simpson's n2	145 F	WWF Superstars 2	225 F
Spiderman 2	195 F	Yoshi's Cookie	149 F

4 in 1 Fun Pack	225 F
Alien 3	195 F
Alley Way	195 F
Battletoads 2	225 F
BC Kid	225 F
Best of Best Karate	225 F
Blades of Steel	225 F
Blues Brothers	225 F
Empire Strike Back	225 F

OUVERT DE 9h à 19h DU LUNDI AU SAMEDI

GAMEGEAR

– TOP 10 –

Mickey Mouse 2	245 F
Sonic 2	245 F
Global Gladiator	245 F
Tom and Jerry	245 F
Senna Grand Prix	245 F
Street of Rage	225 F
Wimbledon Tennis	245 F
Out Run Europa	225 F
Prince of Persia	225 F
Super Kick Off	245 F

BIG WINDOW **99F**
Adaptateur Cartouche MASTER SYSTEM GAMEGEAR **89F**

Alien 3	225 F	Ninja Gaiden	225 F
Ariel the Little	245 F	Shinobi 2	225 F
Batman Returns	245 F	Spiderman 2	225 F
Chakan	245 F	Super of Road	225 F
Chessmaster	145 F	Talespin	245 F
Crash Dummies	225 F	Tazmania	245 F
Defender of the Oasis	295 F	Terminator	245 F
Indy Last Crus.	225 F	The Simpson's	225 F
Lemmings	245 F	WWF Cage	225 F

Super Nintendo et Gameboy sont des marques déposées de Bandai Nintendo
Megadrive et Gamegear sont des marques déposées de Sega

HARD DISCOUNT SHOP
BP 49 - 06560 VALBONNE

Pour connaître la disponibilité des jeux ou pour COMMANDER
93 95 80 40 *(Depuis Paris - 16 93 95 80 40)*

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
VILLE .....
CODE POSTAL ..... TEL .....

REGLEMENT :
- ☐ Chèque Bancaire
- ☐ CCP
- ☐ Je préfère payer au facteur (+35F)
- ☐ Carte-bleue :

Date d'expiration ___/___
Signature :

N° CLIENT ..... | N° carte bleue : . . .

TITRES 14 JOYPAD	CONSOLE	PRIX
Les jeux sont expédiés par colissimo	Port-Emballage	+20 F
	Total à payer	

Megadrive

PROST, ALESI, PATRESE, TRAZOM AND CO!

C'est de la vitesse qu'il vous faut? De la véritable vitesse? Cette fois, vous allez être servi. Prenez presque la totalité des circuits de formule 1 du monde, ajoutez à cela les meilleurs écuries et les meilleurs pilotes, Senna en moins (décidément, c'est la mode!), et vous obtenez un jeu qui, anciennement s'appelait Vroom, et que l'on a rebaptisé Formula 1. Ouf! Vous savez dejà presque tout de ce jeu qui vient directement concurrencer Monaco GP, la référence dans le genre jusqu'à aujourd'hui. Mais la grande originalité de ce jeu vient du fait qu'il peut se jouer à deux simulatanément. On sépare (slipt) l'écran en deux, et vous voici parti pour un championnat du monde en bonne et due forme. C'est légèrement pompé sur F1 Pole Position, mais il faut savoir avoir un éventail large de sources d'inspiration. Et puis, quand c'est bon, c'est bon! Logique.

L'arrêt au Pit, au stand pour parler français! Ici, on vous change les pneux en un rien de temps. Dommage que l'accès à ces Pit ne soit pas plus aisé, on le manque parfois trois tours de suite sans le vouloir!

Configurez un minimum votre véhicule. L'aileron arrière, la boîte de vitesse (auto-manual) et enfin les pneus. Selon le circuit, faites le bon choix.

Un départ au milieu des quinze autres concurrents plutôt bien musclés! Heureusement pour vous, votre voiture Demark a un démarrage du tonnerre, ce qui facilite les choses. Faites néanmoins attention de ne pas percuter les autres véhicules car, même s'il n'y a pas d'accidents spectaculaires (c'est bête, mais c'est comme ça), vous pouvez toujours abîmer votre boîte de vitesse en forçant votre bolide à ralentir un grand coup! C'est ça le réalisme...

FORMUL

A deux joueurs, un championnat du monde, le résultat est fantastique. C'est en quelque sorte une version plus arcade de F1 Pole Position (Human GP).

FORMULA ONE CONTRE MONACO GP

Le choc des titans de la formule 1 Megadrive! Les avis sont assez partagés en ce qui concerne l'intérêt comparé des deux programmes. Pourtant, on peut en toute objectivité voir que Formula 1 est nettement supérieur à l'excellent, mais ancien, Monaco GP. Tout d'abord, les noms des pilotes ou des circuits ne sont pas inventés. Avec Formula 1, vous ne doublerez pas d'illustres inconnus, mais Alesi, Berger, Prost et les autres. Ensuite, Formula 1 possède une animation ultra rapide qui laisse dans les choux de Bruxelles Monaco GP. Pour aller vite, ça file, c'est le méga-trip! Enfin, alors que Monaco GP était le jeu des solitaires de la F1, Formula 1 permet à deux joueurs de vivre simultanément un championnat du monde. Monaco GP est battu, mais il reste néanmoins l'une des valeurs sûres de la Megadrive.

Moi qui adore la Formule 1, je suis servi... et rassasié! Formula 1 est d'après moi le meilleur jeu de F1 sur Megadrive. Par rapport à Super Monaco GP, il a une grosse différence: il se joue à deux! Ca ne se discute pas! Ou, en tout cas, pas beaucoup. Seul, c'est encore plus impressionnant. La vitesse de défilement est comparable à celle de vroom sur micro. Et cette fois, pas de souris en mode simulation. Le maniement se fait d'une manière absolument aisée, même pour passer ses vitesses. Et comme dans la réalité, toute la concentration est requise pour arriver jusqu'à la ligne d'arrivée. C'est vrai aussi qu'il est très facile en mode Arcade, mais il en faut pour tous les goûts. En tout cas, il est très complet, à part la palette de couleurs qui a du bronzer à la cave!

TRAZOM

Retour à la formule 1 sur la Megadrive! On le connaissait sous le nom de Vroom sur ST ou Amiga, et c'était une référence dans le genre. Une référence, le Formula 1 pourrait bien en devenir une sur la Megadrive. Avec un effet de vitesse démentiel, parfois même un peu trop. Formula 1 est le jeu de F1 le plus rapide de l'histoire des consoles. Si vous aimez les courses qui vont vite, c'est ici qu'il faut venir. Ajoutez à cela un jeu à deux simultanément en championnat du monde, avec écran splittés où l'impression de vitesse, bien que réduite, est toujours présente, et vous obtiendrez un soft tout bonnement excellent et qui tient la route, ce qui est un minimum pour un soft de F1. Attention néanmoins, il s'agit d'un jeu et non pas d'une simulation!

TSR

Quelques indications pour les virages sur les bords de la piste. Ne vous prenez tout de même pas les poteaux ou les publicité Opel, Sega et autres sur les bas-côtés, vous perdriez de précieuses secondes. Même de véritables publicités sont présentes! Il ne manque que les jolies filles dans les stands!

En allant très vite, et en percutant la roue de la voiture qui vous devance, ou encore un panneau sur le bord de la route, vous irez faire un vol plané de première qualité. Dommage que la voiture ne prenne pas feu, ou qu'elle fasse trois tonneaux et qu'elle explose violemment contre un mur en béton armé... tout en vous laissant en vie, bien sûr, c'est le principal. Peut-être un peu amoché, certes, mais en vie.

FORMULA 1

EDITEUR • DOMARK
MACHINE • FRANÇAISE
GENRE • SIMULATION SPORTIVE
TAILLE CARTOUCHE 8 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE 4
NOMBRE DE JOUEURS • 1 OU 2 (SIMULTANEMENT)
CONTINUE SAUVEGARDE

- La vitesse!
- Les véritables noms de la fédération.
- Le jeu à deux simultanément.

- Le réalisme est parfois tangent.
- Douze circuits, pourquoi pas seize?

14 GRAPHISME
Les décors sont sympas, les pistes ne sont pas nues, et les bolides sont bien finis.

18 ANIMATION
De la vitesse décoiffante!

15 SON
Les bruitages, moteur, pneus entre autres sont satisfaisants.

18 MANIABILITE
Easy, plus facile, c'est difficile!

GLOBAL 90%

Megadrive

MOI VOIS, MOI COGNE !

C'est repart pour un tour avec les petit-enfants de Death-Adder qui ont une fois de plus volé la Golden Axe. Ils se cachent, une poignée de navetos plus loin, et vous attendent. La conversion de Golden Axe III Arcade arrive sur Megadrive en import et vous allez pouvoir renouer avec la baston pure et dure. Quatre personnages, possédant de six à sept coups, sont dispo-

Nous voici arrivés à la fin du jeu et les ennemis sont tous des boss. Outre le fait que le Big boss manie sa hache à deux mains et avec dextérité, il peut sans problème vous transformer en torche vivante. Merci Final Fight !

GOLDEN AXE III

nibles et chacun possède ses propres caractéristiques (vitesse, agilité, puissance). Plusieurs chemins sont accessibles et vous devrez faire le bon choix car une seule fin a été prévue. A vous de blaster les cocos !

Je l'attendais avec impatience et je suis déçu ! Cette conversion de la 4ième version arcade de Golden Axe n'est pas la réussite escomptée, tant à cause de ses graphismes que de sa maniabilité. Mais c'est tout de même pas le scénario catastrophe, surtout lorsqu'on le compare aux deux version précédentes (ce que j'ai fait). La qualité technique de Golden Axe III est bien inférieure à ce qu'on sait faire aujourd'hui sur Megadrive (Virgin Games) mais comme on a tendance à vite oublier les jeux anciens, je peux vous assurer que les sprites sont bien plus grands, fins et mieux colorés que ceux du premier épisode. Seuls les décors sont nuls et granuleux. Les coups sont plus nombreux et les personnages ont chacun leurs capacités propres. La maniabilité est assez bonne mais par contre, en-dessous de ce qui se faisait dans Golden Axe I, c'est moins vif. Enfin, la possibilité de choisir différents chemins augmente la durée de vie et le nombre de niveaux. Un jeu moyen mais fort acceptable pour ceux qui aiment le genre bourrin.

OLIVIER

Ce passage est le plus délicieux du jeu. Quand Gros Bill passe dans un couloir avec trois tableaux représentant des amazones plantureuses, tout à coup, les nanas s'animent, sautent du tableau et viennent latter Gros Bill. Imaginez un peu la même chose avec des posters de Toi Magazine ou de Playmômi, imaginez...

Quelle chorégraphie mes amis, ça m'rappelle des chez les squelettes et dans Travolta l'Aigle !

GOLDEN AXE

EDITEUR	SEGA
MACHINE	JAPONAISE
GENRE	ACTION
TAILLE CARTOUCHE	8 MB
DIFFICULTE	MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE	2
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
CONTINUES	4

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

- Un mode Versus à la Street Fighter
- Un jeu à deux
- Plusieurs parcours possibles.
- Davantage de coups et de personnages, des graphismes améliorés.

- Un jeu un peu lassant et bourrin !
- Une maniabilité en deçà des versions précédentes.

15 **GRAPHISMES**
C'est pas terrible pour les décors mais les sprites sont grands et beaux. C'est de toutes façons beaucoup mieux que les deux précédents.

14 **ANIMATION**
Impression générale plutôt décevante, mais la fluidité est tout de même de mise. C'est la lenteur de certains passages qui gâche cette fluidité.

13 **MANIABILITÉ**
Je trouve Golden Axe 3 moins maniable que ses prédécesseurs, c'est gênant.

15 **SON/BRUITAGE**
Des thèmes sympas et dans le style du jeu (bourrin quoi !) mais les bruitages restent inégaux.

GLOBAL 70%

STOCK GAMES *REPUBLIQUE*
44 rue de Malte 75011 Paris - Métro République
Tel : (1) 48.05.48.23

STOCK GAMES *CARDINAL LEMOINE*
3 rue d' Arras 75005 Paris - Métro C. Lemoine
Tel : (1) 44.07.04.61

STOCK GAMES *AJACCIO*
23 rue Méditerranée 20179 Ajaccio
Tel : 16 (1) 95.14.81.23

STOCK GAMES *MASSENA 13*
CHHUN MUSIC
Centre Commercial Massena Niveau 1 - 75013 Paris
Ascenseur Villa D'Este - Métro Porte de Choisy
Tel : (1) 44.24.00.00

STOCK GAMES

OUVERTURE D' UN NOUVEAU POINT DE VENTE À PARIS !!!
STOCK GAMES MASSENA 13

MATERIELS NEUFS - MATERIELS NEUFS - MATERIELS NEUFS - MATERIELS NEUFS

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM	1499F
ADAPT. UNIVERSEL FX	99F
CABLE RGB	149F
JOY INFRA-ROUGE	399F
JOY CARD	139F
LEMMINGS	229F
ACTRAISER	229F
SOULBLADER	229F
PRINCE OF PERSIA	349F
AXELAY	349F
TORTUES NINJA IV	349F
BATMAN RETURNS	439F
TINY TOON	439F
FINAL FIGHT 2	439F
VALKEN	479F
F1 EXHAUST HEAT 2	479F
DEAD DANCE	479F
SLAM DUNK	539F
AIR DIVER	539F
FORMATION SOCCER 2	539F
PRIME GOAL	539F
F1 CIRCUS 2	589F
SOLSTICE 2	589F
DRAGON BALL Z 2	589F
SONIC WINGS	589F
ARCUS SPIRIT	589F
STREET FIHT. TURBO	649F
WORLD HEROES	649F

SUPER NES

SUPER NES	999F
ADAPT. UNIVERSEL FX	99F
CABLE RGB	149F
JOY PATRIOT	199F
NINJA BOY	449F
YOSHI' S COOKIE	449F
MIGHT AND MAGIC 2	499F
SHADOW RUN	499F
DUNGEON MASTER	499F
AOUATIC GAMES	499F
JAMES POND 2	499F
COOL SPOT	539F
RUN SABER	539F
JURASSIC PARK	539F
MORTAL KOMBAT	539F
MARIO ALL STARS US	589F
STREET FIGHT. TURBO	629F

ARCADE SYSTEM

ARCADE SYSTEM	1690F
JOYSTICK NEO GEO	449F
CAPTAIN COMMANDO	1490F
STREET FIGHTER 2	1990F
MORTAL KOMBAT	2990F
ARABIAN FIGHT	5490F

MEGADRIVE

ADAPT. US OU JAP	99F
PRO 2	99F
QUACK SHOT JP	149F
ALIEN STORM JP	149F
WORLD OF ILLUSION JP	299F
OUT OF THIS WORLD Fr	299F
GOLDEN AXE 3 JP	389F
BUBSY Fr	389F
SUMMER CHALLENGE Fr	389F
SHINNING FORCE US	389F
JUNGLE STRIKE Fr	389F
TOYS Fr	389F
JURASSIC PARK US	349F
SHINOBI 3 Fr	389F
SORCERER'S KINGDOM	389F

NEC

PC ENGINE GT	1490F
NEC DUO-R	2190F
BOMBER MAN 93	399F
PC KID 3	429F
STREET FIGHTER 2 '	579F
COTTON CD	399F
DUNGEON MASTER CD	429F
LORDS OF THUNDER CD	449F

NEO GEO

NEO GEO SEULE	2490F
NEO GEO + 1 JEU	2890F
JOYSTICK	449F
MEMORY CARD	229F
SENGOKU 2	1290F
SUPER SIDE KICKS	1390F
FATAL FURY 2	1390F
3 COUNT BOUT	1390F
WORLD HEROES 2	1450F
VIEW POINT	1690F
SAMURAI SHODOWN	1450F
POP'N HUNTER	1450F

MEGA CD

MEGACD PAL + 7 JEUX	2590F
HEAVY NOVA	189F
DENNIN ALESTE	299F
SIKLY LIP	299F
PRINCE OF PERSIA	299F
LUNAR	399F
4 IN 1	399F
RANMA 1/2 N°2	449F
FINAL FIGHT GUY	449F
THUNDER STORM FX	449F
SILPHEED	499F

MATERIELS OCCASIONS - MATERIELS OCCASIONS

SFC - SNES - SNIN

SKY MISSION	199F
WWF WRESTLEMANIA	199F
ANOTHER WORLD	249F
UN SQUADRON	249F
STREET FIGHTER 2	249F
ZELDA 3	249F
ROAD RUNNERS	249F
SUPER TENNIS	249F
SUPER SOCCER	249F
SUPER R-TYPE	249F
GHOULS AND GHOSTS	249F
TORTUES NINJA	249F
PILOTWINGS	299F
ADDAMS FAMILY	299F
CONTRA	299F
MARIO KART	349F

ECHANGEZ VOS JEUX POUR 50 F

JEUX À PARTIR DE 199F SUR SUPER NES SUPER FAM SUPER NIN

79F SUR MEGADRIVE
les jeux US ou JP necessitent un adaptateur US/JP

NEO GEO

NAM 1975	399F
CYBER LIP	399F
MAGICIAN LORD	399F
BLUE'S JOURNEY	499F
BASEBALL 2020	499F
ALPHA MISSION 2	499F
NINJA COMBAT	499F
BURNING FIGHT	499F
KING OF THE MONSTER	549F
SENGOKU	549F
FATAL FURY	649F
EIGHT MAN	699F
ROBO ARMY	749F
MUTATION NATION	749F
ART OF FIGHTING	949F
LAST RESORT	999F

BON DE COMMANDE

A RENVOYER À . STOCK GAMES
44 RUE DE MALTE 75011 PARIS
POUR LA CORSE 23 RUE MEDITERRANEE 20179 AJACCIO

TITRES	CONSOLES	QT	PRIX
TOTAL + 30 F DE PORT			

NOM : PRENOM :
ADRESSE :
CP : VILLE : TEL :

REGLEMENT :
☐ CHEQUE
☐ MANDAT-LETTRE
☐ CARTE BLEUE

N° CARTE BLEUE :
DATE D'EXPIRATION :
SIGNATURE :

OFFRE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES
PRIX REVISABLE SANS PREAVIS

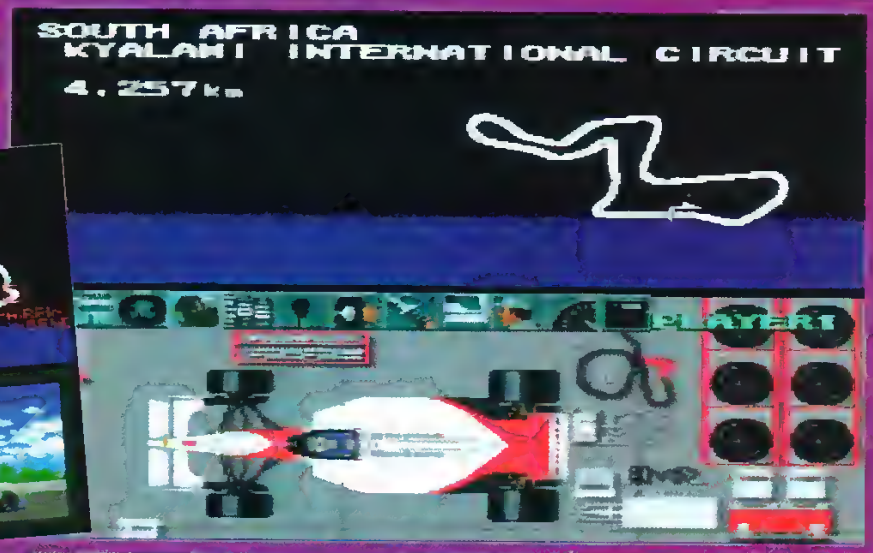
LA POLE AUX OEUFS D'OR!

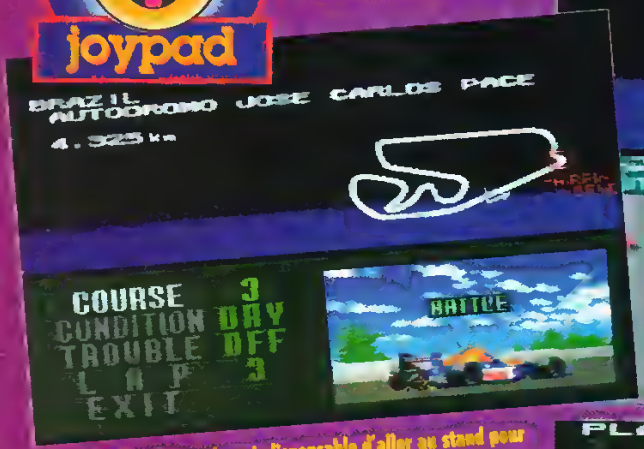
F1 pole position, comme vous l'avez tous compris, est en fait la version française de Human Grand Prix. A la demande d'Ubi Soft, les gentils Japonais ont modifié en plus, un petit détail qui fait un grand changement: celui de la petite fléchette qui se trouve dans la boîte de vitesses de la voiture, et qui, désormais se rétractera toute seule. Cela évitera à pas mal de fans de se planter en pleine bourre en sortie de virage. Autrement, c'est exactement pareil, avec les tonnes d'options (réglage du véhicule selon le trace du circuit, choix du temps, nombre de voitures sur la piste en mode battle, championnat du monde sauvegardable, etc...). Ah, oui, j'oubliais, Ayrton Senna a été remplacé par Michael Andretti! On y croit bien fort...

En mode championnat du monde, en début de course, avec tous les autres concurrents. Bonjour la pagaille! Au fait, en haut, c'est le rétroviseur.

F1 POLE PO

C'est le "setting", ou le garage où l'on prérègle tous les paramètres pour la course.





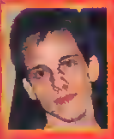
En plein Grand Prix, il est indispensable d'aller au stand pour remonter le moral de la mécanique.

Vous pouvez choisir entre 16 circuits différents, dans 16 pays différents.

FACE À FACE

F1 POLE POSITION CONTRE F1 EXHAUST HEAT

Certainement les deux meilleurs jeux de Formule 1 sur SFC, et pourtant il y a un goufre entre ces deux cartouches! Premièrement, le mode 7 est beaucoup mieux exploité dans F1 pole position, avec une vue beaucoup plus à ras du sol, ce qui fait que l'impression de vitesse est beaucoup mieux rendue. Les bruitages sont également de meilleure facture, ainsi que le tableau d'options qui est autrement plus complet. En gros, on a la possibilité de faire 10 fois plus de choses! Pour finir, car il y aurait trop de choses à dire, le jeu à deux simultanément n'existe que dans F1 PP. Et ça, c'est un gros plus! Pas de lézard donc, ce dernier pulvérise Exhaust Heat the fingers in the nose!



Voici le top de la simulation de F1 sur console. Avec, à l'origine, Human comme papa, le jeu ne pouvait en aucune façon être mauvais. Il y a des noms comme ça, qui font office de label de qualité. Autant le dire tout de suite, si c'est un jeu que vous voulez, un soft de F1 très arcade à la Nigel Mansell, ce n'est pas ici que vous trouverez votre bonheur. Ici, on fait dans l'ultra réalisme. Avec une animation du sol très bonne, une impression de vitesse parfaite, les vrais noms des pilotes (Senna en moins, Trazom a bien failli se pendre en voyant ça) et des écuries, des graphismes de qualité supérieure... F1 Pole Position est un jeu à posséder d'urgence si la Formule 1 et vous, ça ne fait qu'un. Un détail encore, cette version française bénéficie de petits plus qui rendent le jeu beaucoup plus jouable et encore plus agréable.

T.S.R.

QUELQUES PILOTES..

Comme vous le voyez, Ayrton Senna a été lamentablement écarté, au détriment de Michael Andretti. Vous savez, le pilote américain qui a toutes les peines du monde à boucler un tour de circuit! Comment ça une histoire de fric?

On vous l'avait annoncé depuis très longtemps, mais maintenant c'est chose faite. F1 pole position est sorti, et il est légèrement remodelé. On ne revient pas dessus... Que dire si ce n'est que c'est tout simplement le meilleur jeu de Formule 1 de la 16 Bits! C'est celui qu'il vous faut si vous recherchez en vain un titre qui "parle" de Formule 1. Tout comme Jimmy Connors dans sa catégorie, F1 PP risque de dominer durant un bout de temps. Human, qui a déjà réalisé le meilleur jeu de tennis de la NEC, est encore une fois dans le coup avec cette oeuvre. Et pourquoi pas une suite, tant qu'on y est? Il y a bien F1 Circus 2 testé dans ce numéro, alors...

TRAZOM

F1 POLE POSITION

EDITEUR • HUMAN
MACHINE • SUPER NINTENDO FRANÇAISE
GENRE • FORMULE 1
TAILLE CARTOUCHE 8 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1 OU 2
CONTINUES SAUVEGARDES

- Le meilleur jeu de F1 sur SFC.
- Le petit changement technique.
- Le mode 7 bien exploité.
- Le réalisme surprenant.
- A deux, les parties sont superbes!

- Où est passé Senna? (Noir) comble de l'insupportable pour Trazom, carte d'adhérent Club Ayrton Senna n°35623

17 GRAPHISMES
C'est superbe, aussi bien le dessin des voitures que le tracé des circuits.

17 ANIMATION
Aucun ralentissement, qu'on soit seul ou à plusieurs.

17 MANIABILITÉ
C'est encore plus simple avec le nouveau mode de pilotage.

17 SON/BRUITAGE
Impeccable là aussi. Comme dans Mario Kart, on entend les vrombissements de tous les moteurs à l'écran!

GLOBAL 93%

Super Famicom

JE N'AI BESOIN DE PERSONNE EN GP-1 DAVIDSON

Après les simulations de F1, voici les simulations de motos dont les japonais sont bien plus friands que nous. Cela ne nous empêchera pas de nous éclater à GP-1 qui reprend tous les circuits mondiaux et met un large panel d'engins à votre disposition. A vous de choisir les vitesses, automatiques ou non, et vous pourrez paramétrer votre bolide selon le fric encaissé à la précédente course. Plusieurs modes vous permettront de jouer seul en course simple ou en championnat, et même en mode versus à un ou deux joueurs (simultanés). Dans le dernier cas, l'écran se divise en deux parties et vous vivez la course chacun de votre côté.

De belles dizis graphiques animeront le jeu.

GP-1

GP-1 est la première simulation de moto sur SFC et l'on se demande bien ce qu'attendaient les éditeurs. Atlus jette la première pierre avec Brio (avec qui ?) en nous proposant un excellent jeu jouable à deux simultanément. Pour une première, c'est un franc succès car peu de critiques peuvent être faites. A propos de critiques, c'est surtout l'impression de lenteur qui m'a gênée dans GP-1 (à 300 km/h par exemple) car pour le reste, le réalisme est vraiment au rendez vous grâce à l'utilisation du mode 7. On retrouve dans GP-1, ce qui a fait le succès de Human GP. La difficulté est assez importante pour vous tenir en haleine pendant longtemps en mode un joueur et les options assez complètes. Quel plaisir de se retrouver sur une Kagiva et de se taper les circuits mondiaux enfin sur SFC, ça faisait longtemps qu'on attendait ça !

OLIVIER

Lors du jeu à un joueur simultanément (oui !), le jeu se déroule plein écran et est beaucoup plus joli. Attention néanmoins aux dérapages à 256 km/h lorsqu'il vous prend d'admirer les paysages plein écran !

Le plus rigolo est de se doubler en mode deux joueurs. Ici, j'ai simplement oublié de tourner alors que je jouais contre Trazom pour la bonne et simple raison que je prenais la photo. Comme ça, ça fait une anecdote et un beau cliché non ?

GP-1

EDITEUR • ATLUS
GENRE • SIMULATION MOTO
DIFFICULTE • DIFFICILE
MACHINE • JAPONAISE
TAILLE • 8MB
NOMBRE DE JOUEURS 1 OU 2
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1

Tout comme dans Human GP (testé dans ce même numéro en version officielle), il est possible de jouer à deux simultanément. L'écran se divise alors en deux parties. On dit alors que "l'écran split". A ce propos, TSR dirait que "split" vient de l'ancien français (vers 1725) "Banana Split" arbitré qui consistait à servir une glace chantilly entre deux parties d'une banane coupée dans le sens de la longueur (split = couper en deux). Merci TSR !

- La première simulation de moto sur SFC est réussie !
- Du mode 7 comme dans Human GP.
- Une mode deux joueurs simultané.

- L'impression de vitesse est mal rendue.
- Le challenge est placé très haut.

GRAPHISMES 14
Les bords de circuits sont complètement vides et c'est bien dommage. Le reste est bon, avec des sprites réalistes et des décors relativement corrects.

ANIMATION 14
L'animation est excellente mais un problème demeure : on a l'impression de se traîner alors que le compteur indique 300 km/h.

MANIABILITÉ 16
Le point fort du jeu. Outre les options complètes, on peut vraiment bien contrôler sa moto. Mais il faudra bien s'entraîner avant. GP-1 est terriblement réaliste.

SON/BRUITAGE 13
Des bruits de moteurs pendant toute la course, ça endort !

GLOBAL 82%

3615 JOYPAD

DES MILLIERS D'ASTUCES

24 H / 24

Super Famicom

I'M THE FIRST, THE BEST, THE PLUS BEAU!

Vous êtes un guerrier samouraï et vous êtes un peu considéré dans votre pays comme le Ryamond Poulidor des combattants. Votre problème est que vous restez toujours au second plan. C'est pourquoi vous décidez de vous défaire de cette image. Pour cela, vous allez devoir voyager à travers le temps et vaincre le pire ennemi de votre époque. Pour démasquer ce dernier, vous devrez traverser des tonnes de niveaux à travers le temps, tous bourrés d'ennemis. Votre sabre et vos pouvoirs magiques seront heureusement là pour vous aider. Tout commence en 1731 et on se demande bien quand cela se terminera. A vous de jouer, vas-y Poupou et tu deviendras enfin le first en matière de samouraï...

Le niveau du train vous permet de vous balader dans ou sur un train lancé à pleine vitesse. Pour passer sur le train, vous devez donner deux ou trois coups de sabre dans le plafond et vous pourrez sauter par le trou ainsi formé. Mais il y a assez de boulet à l'intérieur du train fou.

FIRST SAMURAI

Ce jeu est ce que l'on peut appeler un "jeu micro", puisqu'il en est une adaptation et aussi parce qu'il s'agit d'un bon vieux jeu à progression en vue latérale ce qu'il y a de plus "pentil". Cela n'empêche pas qu'il soit de bonne qualité. Si vous aimez le beat'em, mais aussi les jeux de plates-formes basés sur les passages de pièges, vous serez comblés. Attention, First Samurai n'est pas un jeu bourrin, il faut avancer prudemment, collecter des objets vous permettant de passer au niveau suivant mais aussi sélectionner les bons pouvoirs magiques quand il faut. Cela reste quand même bien linéaire et pas trop compliqué. Les décors sombres et les graphismes très fins sont au programme et la manabilité est de très bonne facture. Que reprocher à ce jeu alors ? Son aspect "minimaliste" sur une console à effets spéciaux comme la SFC, son aspect "jeu micro" ? C'est une critique pour vous mettre en garde car moi, j'ai bien aimé jouer à First Samurai.

OLIVIER

Pour vous débarrasser de ce boss sans trop de bobos, ne vous intéressez qu'à une tête de l'hydre à deux têtes. Tapez et tirez sans relâche sur l'une des deux têtes et vous verrez assez rapidement ce boss exploser.

Votre personnage peut donner des coups de sabre (ou de poing) et lancer des armes (de jets...). Mais il peut aussi sauter et surtout grimper, tel le Spider-man moyen, le long de certaines parois.

FIRST SAMURAI

EDITEUR	KEMCO
GENRE	ACTION
DIFFICULTE	MOYENNE
TAILLE	8 MB
MACHINE	JAPONAISE
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAU DE DIFFICULTE	1
CONTINUES	3

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

- Un jeu d'action pas complètement idiot.
- Des graphismes superbes.
- Des digits sonores mirifiques.

- Un jeu "micro" qui manque de relief.

16 GRAPHISMES
Malgré l'aspect "micro" des décors, qui manquent de relief, tout est superbe de dégradés et de détails. Les sprites sont petits mais aussi beaux que les décors.

14 ANIMATION
Quelques bugs lors des boss viennent gâcher une bonne réalisation générale. Le scrolling sont fluides et les effets spéciaux nombreux.

15 MANIABILITÉ
On manie le héros "the fingers in the nose" et on sélectionne les items avec la facilité d'un nouveau né précoce.

17 SON/BRUITAGE
Le must du jeu avec des thèmes géniaux. Les bruitages ne sont pas en reste puisque digitalisés et réussis. Vous ne pouvez pas faire un mouvement sans en entendre un.

GLOBAL 71%

- GROUPEMENT DE REVENDEUR -

NEW GAME

8 rue du Petit Séminaire
59400 **CAMBRAI**
Tél. 27.74.89.23

70 rue St Aubert
62000 **ARRAS**
Tél. 21.71.93.61

STAR GAME

2 rue Lafayette
66000 Perpignan
Tél. 68.56.76.20

Vous avez envie de créer votre propre boutique ! Contactez-nous au 27.74.89.23

US GAME

195 rue de la Mairie
59500 **DOUAI**
Tél. 27.99.38.91

3 rue Gambetta
08000 **SEDAN**
Tél. 24.27.45.36

VENTE - ECHANGE - DEPOT-VENTE

Mégadrive :

Jungle Strike	395
Cool Spot	395
Side Pocket	395
Tyniton	395
Flash Back	395
Tortue Ninja	395
Fantasia	290
World Cup Italia 90	190
Last Battle	190
Budokan	190
Space Harrier II	190
Sonic	190

Super Nintendo :

Final Fight 2	420
Dragon Ball Z 2	690
Final Fight Guy	550
Mario Collection	795
Fatal Fury	520
Bubsy	520
Mickey	550
Zelda III	290
F-Zéro	290
R-Type	290
Another World	390
Hyper Zone	390
Comana Knight	390
Astérix	475
Street Fighter 2 Turbo	690
Techmo NBA Basket	550
Dead Dance	550
Addams Family 2	490
Alien 3	490
Amazing Tennis	490
Batman Return	490
Final Fantaisy	490
Mech Warrior	490

PROMOTION
Mortal Combat
490F

Numéro 999.999

CARTE D'ECHANGE

à découper et à présenter pour tout échange

GRATUITE

Méga CD + 1 jeu **1990F**

Mégadrive + 4 jeux **990F**

Super Ness **990F**

ATARI FALCON 030
4 Mo de ram
Disque dur de 85 Mo
7990F

BON DE COMMANDE REGION SUD

à renvoyer uniquement à notre agence de Perpignan
STAR GAME - 2 rue Lafayette - 66000 Perpignan

Nom Prénom

Adresse complète

Signature

Paiement obligatoire par chèque veuillez joindre celui-ci à votre commande et le libellier à l'ordre de Star Game

Produit	Qté	Prix

Montant

Port matériel 75F · Port logiciel 25F

Total

BON DE COMMANDE REGION NORD

à renvoyer uniquement à notre agence de Cambrai
NEW GAME - 8 rue du Petit Séminaire - 59400 Cambrai

Nom Prénom

Adresse complète

Signature

Paiement obligatoire par chèque veuillez joindre celui-ci à votre commande et le libellier à l'ordre de New Game

Produit	Qté	Prix

Montant

Port matériel 75F · Port logiciel 25F

Total

Les prix et promotions sont modifiables sans préavis - Toutes les marques citées sont des marques déposées - Création MILSON DIDIER

Nec

LA PC ENGINE DANS LA COUR DES GRANDS !

Un stage bonus. Le but du jeu: casser cette grosse voiture type Mercedes qui coûte très cher en un minimum de temps. Fantastique!

L'événement de l'année sur le PC Engine! C'est bien lui, c'est Street Fighter II', Champion Edition il est là, bien là, et comble nos espérances les plus folles, enfin, presque... Trazom rêvant encore de voir Senna gagner, n'est pas prêt de combler ses espérances, qui pourtant étaient bel et bien folles. Sorry Trazo !. On retrouvera les stars de ce jeu mythique sans lequel on ne peut plus désormais vivre, c'est-à-dire Blanka (la bêêêête), Guile (le meilleur du monde de la terre de l'univers), Ken, Ryu (le sous-homme), Dhalsim, la douce Chun Li avec ses bracelets en forme de collier du chien tueur et ainsi de suite, vous les connaissez tous maintenant. Mais en plus, puisqu'il s'agit de la Champion Edition (j'espère que vous suivez), vous retrouverez le brave Vega, le grand Sagat, boxeur thaïlandais de sont état, Bison, le nain de jardin aux mouffles de cuir et, Freddy Krueger puissance 2, c'est-à-dire Balrog. Tout ce petit monde va donc se taper sur le museau, afin de savoir quel est le meilleur (Guile). Amis NECiens, ou NECeurs, au choix, le reste est en image!

STREET FIGHTER II'
CHAMPION EDITION

superstar joypad

C'est une pure merveille qu'on a là, un petit bijou de perfection devant lequel on se prosterne bien bas. Si vous possédez une PC Engine, une Duo, une GT, bref, tout ce qui avale les cartes NEC, SFII est indispensable. Avec une animation ultra rapide (plus rapide que le SFII de la Super Nintendo!), des graphismes au niveau des 16 bits et même plus, et des sons plus qu'honorables, SFII s'impose comme étant le meilleur jeu de l'histoire de cette console. Même avec une manette ne possédant que deux pauvres boutons, on prend un plaisir à jouer, la maniabilité étant toujours bonne (le bouton "select" vous permet de choisir entre deux panoplies de coups pendant le combat). Une manette six boutons devrait, elle aussi, arriver en France. Espérons qu'elle ne tardera pas. Avec elle, le jeu sera encore meilleur! T.S.R.

On retrouve bien entendu les coups spécieux qui font la gloire (méritée) de ce jeu, dont la fameuse boule d'énergie de Ryu et de Ken. Ci-dessus, Ryu en plein effort...

STREET FIGHTER II'

EDITEUR • CAPCOM
MACHINE • PC ENGINE
GENRE • COMBAT
TAILLE CARTOUCHE 20 MB
DIFFICULTE • FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 8
NOMBRE DE JOUEURS • 1 OU 2 (SIMULTANE)
CONTINUES INFINIS

- Une animation presque parfaite!
- Des graphismes top!
- 20 MB de pêche et de fun!
- La version Champion Edition!
- Le meilleur jeu de l'année sur PC Engine!

- Le prix en magasin!

19 GRAPHISMES — Une NEC exploitée à fond, ça donne ça !

18 ANIMATION — Très très bonne, quelques ralentissements tout au plus.

17 MANIABILITÉ — Même avec deux boutons uniquement, le résultat est concluant.

17 SON/BRUITAGE — Petites faiblesses les digits vocales, le reste est très bon.

GLOBAL 97%

Master System

DES PLAIES ET DES BOSSES !

Ça vous dirait de faire des courses complètement loufoques, où ne règne aucune loi logique, où tout est précipitation plutôt que vitesse, où tout n'est que carambolages et nitro à gogo? Allez, ce n'est plus un rêve. Super Off Road vous procure tous ces plaisirs à

SUPER OFF ROAD

EDITEUR • VIRGIN GAMES
GENRE • COURSE AUTOMOBILE
TAILLE CARTOUCHE • 2 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NOMBRE DE NIVEAUX • 20
NOMBRE DE JOUEURS 1 OU 2
CONTINUES • 2

SUPER OFF ROAD

la fois. Chaque course est une véritable épreuve pour les nerfs. A chaque victoire, la course suivante vous attend. Dans le cas contraire, les défaites trop nombreuses seront sanctionnées par un... Game Over! Après des épreuves douloureuses, vous pourrez améliorer les capacités de la voiture avec le pognon que vous aurez amassé pendant la course. Sur Master System, il semble bien que ce soit la meilleure cartouche du genre. A deux, la compétition est hilarante; on se renvoie de dans toutes les deux secondes, on complote contre les autres, bref, on s'éclate! D'autant plus que l'animation des sprites est excellente, que les musiques arrachent bien, et que la durée de vie semble assez conséquente, peut-être un peu lassant au bout d'un moment.

TRAZOM

14 GRAPHISME	16 ANIMATION
15 SON/BRUITAGE	17 MANIABILITE

GLOBAL 84

Master System

UN GOLF GTI !

Ce Golf très sympathique vous propose de vous affronter, en tout bien tout honneur, à travers un maximum de 72 trous! 4 modes de compétition vous sont proposés avec 3 niveaux de difficulté. Vous avez même le mode "skin game" comme dans Agassi tennis, où de l'argent est parié à chaque trou. Voilà une innovation

SEGA WORLD TOURNAMENT GOLF

EDITEUR • SEGA
GENRE • SIMULATION SPORTIVE
TAILLE CARTOUCHE • 2 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE NIVEAUX • 72 TROUS
NOMBRE DE JOUEURS 1 A 4
CONTINUE • NON

SEGA WORLD TOURNAMENT GOLF

intéressante et mouvante! Les options sont très nombreuses, avec le choix des clubs, la possibilité de jeter un oeil sur l'ensemble du parcours, de donner un effet à la balle, et surtout de jouer jusqu'à quatre! Avec le choix de combiner à sa guise: soit deux dans la même équipe, soit quatre jouant pour son propre compte, je sens poindre des soirées mouvementées! Ce qui est un peu normal pour le meilleur Golf de la Master. Toutes les options présentes font que l'on se sent d'emblée satisfait, avec une difficulté progressive qui ne vous assassine pas d'entrée. Le "Swing" du golfeur est un modèle du genre, et la frappe de la balle s'effectue avec une grande souplesse. Mais c'est surtout le jeu à 4 qui est le bienvenu, et qui apporte un "plus" immense. Le meilleur Golf sur Master!

TRAZOM

16 GRAPHISME	15 ANIMATION
12 SON/BRUITAGE	17 MANIABILITE

GLOBAL 86

SUPER FAMICOM

DEATH BRADE

Avec un éditeur qui a presque le nom d'un épilateur, on pouvait craindre le pire. Eh bien, nous voilà avec un semblant de jeu de catch futuriste, une superbe daube de 12 Mégas avec laquelle on n'oserait même pas caler son buffet. Choisissez vos combattants entre l'Amazone (Cindy), le Guerrier (Michaël), l'Hercule (Pon), la Bête (Flea) et le Minotaure (Shanker), faites une série de combats bidons avec des prises bidons entre ces gnomes, ajoutez deux derniers ennemis et voilà une nullité avec tant d'autres pareils. C'est la vie, c'est Death Brade.
TRAZOM

EDITEUR: IMAX

GLOBAL 33%

MEGADRIVE

BILL WALSH COLLEGE FOOTBALL

Encore. Après d'autres un éditeur consommé de la nouvelle Bamba et je suis (malheureusement) obligé de montrer un peu de zèle à essayer entre les pages qui vous donnent faim. Je dois cependant assumer jusqu'au bout mon choix, cette simulation de foot US m'a déjà déçu. Après la saga des John Madden on était en droit d'attendre du nouveau et du pour beau surtout chez EA. Mais le résultat est sans appel rien de nouveau nous est proposé dans C. Bill et pire ce que l'on voit à l'écran est indigne d'un jeu achevé sur Megadrive. Le seul d'ailleurs est le choix des nouvelles équipes qui font toutes partie du champ[illegible] universitaire (College veut dire université aux Etats Unis). Je ne critique pas les menus d'options ou de choix de tactiques, ni le système de[illegible] du jeu. Ce que je critique ce sont les graphismes foireux et les animations vaseuses. Enfin, last but not least, la maniabilité lors des actions n'est pas un modèle du genre. Je sais que le football américain n'intéresse pas grand monde en France, que les simulations de ce sport sur console encore moins, alors (imagine ce qu'une simulation ratée peut espérer faire comme score... Et ce ne sont pas les équipes universitaires choisies par EA ou bien les commentaires des speakers américains du dans locales qui changeront quelque chose à mon avis!
OLIVIER

EDITEUR: ELECTRONIC ART

GLOBAL 35%

SUPER NINTENDO

FAMILY DOG

Avant d'aller plus en profondeur dans ce jeu, si tant est qu'on puisse le faire, sachez tout d'abord que Malibu Games, l'éditeur de cette daube, n'est autre qu'une division de... T.HQ, autre habitué de cette prestigieuse rubrique. Vous avez déjà tout compris! En fait, nous avons affaire là à un jeu de plates-formes, dont les graphismes, les sons, le héros principal (un chien débile!) et l'intérêt, sont quasiment en dessous de zéro! La maniabilité est très moyenne, les couleurs utilisées ne dépassent pas le nombre de doigts de la main d'un manchot, et l'ensemble graphique ressemble à du coloriage niveau maternelle! Comme si ça ne suffisait pas, on fait tout le temps la même chose, et les niveaux sont d'une platitude à mourir. Sur Super Nintendo, c'est véritablement un affront. Malibu Games est maintenant dans notre colimateur!...
OLIVIER

EDITEUR: MALIBU GAMES

GLOBAL 20%

SUPER NINTENDO

KAWASAKI CARIBBEAN CHALLENGE

Prenez les motos Ninjas Kawasaki d'un côté, les Jet Ski de la même marque de l'autre, et faites de tout cela une série de courses complètement bidon. Si vous n'y arrivez pas, Gametek y parvient assez bien, et sans se forcer. Et lorsqu'on voit la conception du jeu, on est sûr et certain qu'ils ne se sont pas forcés pour pondre ça. Avec une panoplie de courses sur terre ou sur mer vues du dessus, pour lesquelles le but est de terminer premier face à quatre concurrents, on ne va pas loin. Les musiques sont cool, l'animation est bonne, mais les graphismes doivent dater des grottes de Lascaux et l'intérêt reste au niveau des pâquerettes, voire des pissenlits, et c'est même pas sûr... À éviter d'urgence.
TSR

EDITEUR: GAMETEK

GLOBAL 33%

SUPER FAMICOM

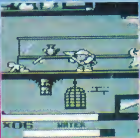
SUPER BACK TO THE FUTURE II

Tout commence sur une musique super, celle du film "Retour vers le Futur" bien sûr. Ensuite, on commence par un niveau d'introduction (numéroté 0.1), où l'on se balade sur un surf volant à la recherche de bonus. Jusque là, rien de dramatique, mais on continue, et au fil des niveaux, rien ne change, il faut toujours faire la même chose, c'est une espèce de Sonic the Hedgehog en surf, avec un ralentissement toutes les trois secondes, et avec l'originalité en moins. Ajoutez au cocktail quelques bruitages tirés du film pour la plupart, et vous obtenez une gentille daube. Pas une daube totale, mais une petite daubinette qui vous fait dire qu'il [illegible] mieux pas dégager son fric dedans. [illegible]

EDITEUR: SAMMY

GLOBAL 40%

GAME BOY



FIRE FIGHTER

Mindscape prend un abonnement dans la rubrique Daube sur Game Boy. Le cas de Fire Fighter est un peu différent de l'ignoble Battleship, car son test se trouve en daube pour des raisons de place plutôt que de note. Je ne dis pas que ce jeu soit bon, il est moyen (63 %) mais il méritait une demi-page en test normal. Ce n'est pas bien grave car Fire Fighter n'est pas très attractif comparé aux productions actuelles sur la machine. Les graphismes sont minimalistes et le jeu quelque peu répétitif. Néanmoins, l'intérêt ludique est quand même présent avec des pièges à éviter et des progressions dans le plus pur style puzzle-game. Fire Fighter mélange en effet l'action avec la réflexion. Vous jouez en effet le rôle d'un petit pompier qui doit sauver des bébés disséminés dans des baraques en feu. A vous de récupérer les items qui vont bien et de vous en servir quand il faut. Chaque bébé doit être amené hors de la maison et vous ne devez jamais oublier d'arroser les flammes qui apparaissent ça et là autour de vous. Un petit jeu sur Game Boy... OLIVIER

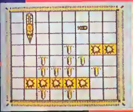
EDITEUR: MINDSCAPE

GLOBAL 43%

GAME BOY

BATTLESHIP

Oh les mecs, c'est parti pour le test d'une bonne daube bien de chez nous ! Je vois que vous adorez cette rubrique, alors je vous donne aujourd'hui ce que l'on peut appeler une "[illegible]" en [illegible], vous traduirez vous-même ! Battleship n'est pas la dernière simulation de sous-marin à la mode sur PC 486 DX 450 Hz, mais une simulation de bataille navale sur Game Boy. Vous savez, la bataille navale que l'on fait pendant les cours sur du papier quadrillé, le genre "C3... touché, D4... à l'eau, E4... touché, A1... à l'eau, mon poing dans ta tronche, coulé, etc..." Eh bien Mindscape (une firme pourtant au-dessus de tout soupçon) nous sort le grand jeu avec les grilles, les jolis bateaux à placer dessus et même une petite animation (toujours la même) lorsque la torpille file vers sa cible. C'est génial ! Bien sûr, on peut jouer à deux Game Boy avec un link et je vous jure que c'est quand même drôlement plus pratique et discret de jouer à la bataille navale en cours avec deux Game Boy, comparé à deux feuilles de papier et deux stylos ! Et puis, en ce qui concerne l'aspect technique, ça valait super le coup d'adapter un tel jeu ! Ça va pas rigoler au service marketing chez Mindscape, bon courage les mecs ! OLIVIER



EDITEUR: MINDSCAPE

GLOBAL 20%

COIN-OP

Import JAPAN - USA

Clients: ☎ 021/636.08.50
☎ (int+) 21/636.08.50

Revendeurs: FAX (int+) 21.636.08.50

COIN-OP, Av de la gare 6, 1022 Chavannes S/Lausanne

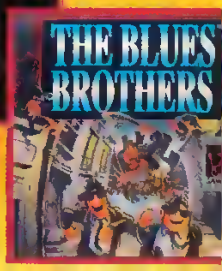
SUISSE

CHANGE PAS DE MAIN, ÇA VIENT !

Voici la liste des jeux qui devraient sortir le mois prochain. Vous en trouverez les tests dans le prochain numero de Joypad.

NOM DU JEU	GENRE	MACHINE
MYSTIC QUEST (IMPORT)	ROLE	SUPER FAMICOM
NEW JAP. WRESTLING (IMPORT)	SPORT	SUPER FAM
NFL FOOTBALL (IMPORT)	SPORT	SUPER FAM
ARCUS SPIRIT (IMPORT)	ACTION/ROLE	SUPER FAM
DRY ICE FORCE (IMPORT)	TIR	SUPER FAM
HAMMERING HARRY (IMPORT)	ACTION	SUPER FAM
UTOPIA (IMPORT)	SIMULATION	SUPER FAM
SOLSTICE 2 (IMPORT)	ACTION/ROLE	SUPER FAM
SD GUNDAM 2 (IMPORT)	ACTION	SUPER FAM
SUP CHIN. WORLD 2 (IMPORT)	ACTION/ROLE	SUPER FAM
TRIENA (IMPORT)	ACTION/ROLE	SUPER FAM
BLUES BROTHERS (IMPORT)	ACTION	SUPER NINTENDO
CYBERNATOR	SHOOT THEM UP	SUPER NIN
STREET FIGHTER II TURBO	BASTON	SUPER NIN
BUBSY	ACTION	SUPER NIN

NOM DU JEU	GENRE	MACHINE
MUTANT LEAGUE FOOT. (IMPORT)	SPORT	MEGADRIVE
GUN STARS HEROES (IMPORT)	ACTION	MEGADRIVE
GAUNTLET (IMPORT)	ACTION/ROLE	MEGADRIVE
JORDAN VS BIRD ONE ON ONE (IMPORT)	SPORT	MEGADRIVE
TIME DOMINATOR (IMPORT)	ACTION	MEGADRIVE
STREET FIGHTER 2 ' PLUS (IMPORT)	ACTION	MEGADRIVE
HAUNTING	ACTION	MEGADRIVE
JURASSIC PARK	ACTION	MEGADRIVE
ASTERIX	ACTION	MEGADRIVE
HOCKEY 94	SPORT	MEGADRIVE
SONIC THE HEDGEHOG CD	ACTION	MEGA-CD
THUNDER HAWK (IMPORT)	TIR	MEGA-CD
F1 CIRCUS CD (IMPORT)	SPORT	MEGA-CD
MONKEY ISLAND (IMPORT)	AVENTURE	MEGA-CD



UVEAU

GRACE A TON MINITEL DEVIENT UN CLIENT PRIVILEGIE, RECOIT TA "COSMIC CARD" ET GAGNE DES CADEAUX !!

ALORS TAPE VITE 3615 CONSOL PLUS

te les tarifs !

JEUX
IEGA DRIVE
395,00F

X MEN
IINNING FORCE
SHINOBI 2
BUBSY
CKET NIGHT ADV

IX FAMICOM
589,00F

MONSTERS
JPER AIR DIVER
GP 1
F1 CIRCUS 2
LD HEROES : 649F

es Occases !

ttes les cartouches
s cheres, la preuve :

S US	290,00F
A DRIVE	259,00F
E BOY	139,00F
TER SYSTEM	99,00F
E GEAR	159,00F
à partir de	100,00F

r la liste complète de
us les jeux, easy !!!
ulte par minitel notre
logue, c'est d'enfer !!!

ON RACHETE
S CARTOUCHES :

NINTENDO
R NES
COM **200F**

A DRIVE
/150F

ISOL
S
E
H !!

Les consoles à prix d'enfer !!!

GAME GEAR
+ 5 jeux + 1 sacoche : 790F

SUPER NINTENDO
Version Française

• + 1 PAD	690,00F
• + Super Mario Kart + 1 PAD	890,00F
• + Star Wing + 1 PAD	990,00F

MEGA DRIVE + 5 Jeux + 2 pads : 890F

CONSOLES D'OCCASION

NINTENDO NES	150,00F
MASTER SYSTEM	150,00F
S. NINT & SF II	749,00F

Testées - Révisées
Garanties 3 mois

Exclusif ! **Sur 3615 CONSOL PLUS :**
SI TU ES BLOQUE DANS UN JEU,
DEMANDE TON CODE ACTION REPLAY à MAITRE COSMIC

A retourner à CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 Cognes/Mer Cedex
Nom - Prénom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville ..... Tél .....

Titres	Console	Prix
Contre remboursement + 30F ..... Total		

Réglement : Je joins ☐ chèque au ☐ mandat ou
☐ je préfère payer au facteur en ajoutant 30FF, sait par Carte Bleue
numéro ..... expire __/__
Tu peux aussi commander par Minitel sur le ***3615 CONSOL PLUS***

Mate les tarifs !

JEUX SUPER NES

BATTLE TOADS :	449F
DRACULA :	449F
BASE BALL 2020 :	449F
COOL SPOT :	449F
NFL FOOTBALL :	449F
SF2 TURBO :	590F
WWF2 :	499F
MARIO ALL STAR :	499F

JEUX SUPER NINTENDO

MISTER NUTZ
POCKY N'ROCKY
TECMO NBA

NOUVEAU

MEGA CD
+ 7 JEUX
(Version Européenne) **2490F**

CDX
+ 1 Jeu **549F**

JEUX NEO GEO

SAMURAI	1490F
VIEW POINT	1490F
WH2	1390F

COMMANDE
avec
3615 Consol PLus

- Occasions garanties 3 mois.
- Frais de port gratuits
- Livraison en 48h.
- Les meilleurs prix
- Le plus grand choix

C'est ça être n°1

615 CONSOL PLUS ... le seul véritable 3615 de la console.

non contractuelles - Offre limitée en fonction des stocks disponibles - Téléphone au : (16) 92.02.06.04

Megadrive

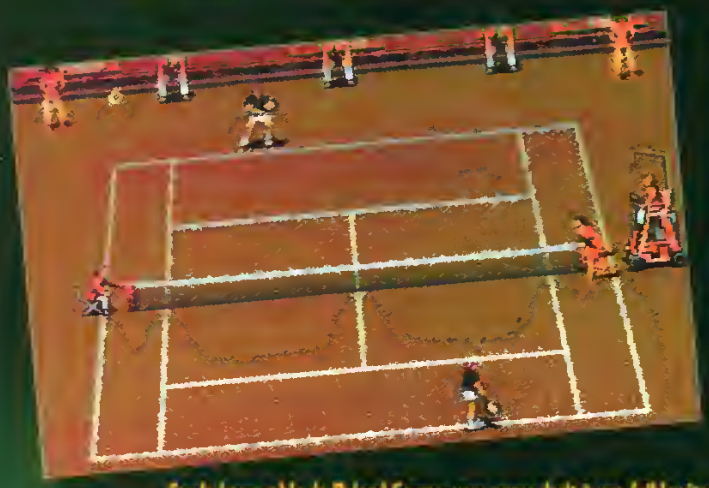
THE BEST OF WIMBLEDON!

Encore un nouveau tennis sur Megadrive! Ce n'est vraiment pas pour nous déplaire, d'autant qu'il procure quelque innovations dont on ne peut que se féliciter. Tout d'abord, et comme il n'y a pas de séance d'entraînement à proprement parler, vous aurez quelques aides extérieures assez spéciales. Comme l'effet stroboscopique de la balle, qui permet d'apprécier exactement sa trajectoire. Lorsqu'elle devient violette, cela veut dire que c'est le bon moment pour frapper. A cet instant également, vous pouvez avoir un petit bruit qui vous indique la même chose. Vous pouvez même combiner les deux! Il y a trois surfaces principales, plus celle du tournoi unique du jeu, celui de... Wimbledon! Si vous le gagnez une fois, vous recommencerez l'année d'après avec des adversaires de plus en plus forts.

Sur le gazon, la balle est rapide et le rebond très faible. Tentez toujours des services-volées sur cette surface, c'est la solution idéale.

Le jeu en double est intéressant, surtout avec le quadriplayer qui arrivera bientôt. Enfin, on l'espère...

WIMBLED



Sur le beau sable de Roland Garros, vous aurez droit à une faible vitesse de la balle, et à des rebonds moyens. Ce qu'il faut faire: tenter des lobs et des passing-shots le long de la ligne.

FACE À FACE

WIMBLEDON CONTRE DAVIS CUP

J'ai dit dans mon avis de Davis Cup à ce jour sur Megadrive mais je dois modérer mon point de vue car Wimbledon 2 vient d'arriver à la rèdaction (il est testé par l'excellent Trazom dans ce même numéro) et ce jeu m'a paru d'un excellent niveau. Comparons donc les deux produits : les deux vues sont différentes avec une vue beaucoup haute pour Wimbledon qui a l'avantage d'être intéressante pour la précision (qui manque un peu dans Davis Cup) mais l'inconvénient d'être moins réaliste. Deuxième point en faveur de Wimbledon 2, les graphismes sont mieux réussis. Par contre, net avantage pour Davis Cup en ce qui concerne la rapidité, l'animation. En ce qui concerne la maniabilité, les deux jeux sont différents donc peu comparables, c'est une question de goût. Enfin, les options sont plsu nombreuses dans Davis Cup mais Wimbledon 2 possède quelques nouveautés aussi sympatiques que celles de Davis Cup. A vous de choisir, moi je préfère Davis Cup (et toc) ...

Comme aide, vous aurez ce superbe effet stroboscopique, où la trajectoire de la balle est décomposée jusqu'à la fin. Vous pourrez aussi avoir l'impact de la balle à l'avance.

Il en a fallu du temps pour voir arriver sur la meilleure console Sega, un Tennis qui ne fasse pas rire la rédaction. Wimbledon est réellement LE tennis de cette console. Oubliez-donc les Agassi Tennis et autre Grand Slam. Voire même le Davis Cup! Il est tellement réaliste que c'est celui qui se rapproche le plus de Final Match Tennis sur NEC! Sans l'égaler tout de même. Mais c'est néanmoins une sacrée référence. Chaque coup exécuté est vraiment instinctif: On va faire des volées à tour de bras sur le gazon (logique!) et des passing-shots sur terre battue (logique aussi!). Ce sont des détails, mais qui font toute la différence. Les bruitages sont aussi très bons, seules les digits sonores du speaker restent moyennes. Mais on les a quand même! Quoi qu'on en dise, Wimbledon est le tennis le plus complet existant sur Megadrive!

TRAZOM

Le Hard Court. Comme à Flushing Meadow, la balle ira vite et rebondira assez haut. N'oubliez pas le service canon et la volée de revers ou de coup droit juste derrière.

WIMBLEDON

EDITEUR · SEGA
GENRE · SIMULATION SPORTIVE
CARTOUCHE · 8MB
DIFFICULTE · MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS 1 À 4
NIVEAU DE DIFFICULTE · 1
CONTINUES · PASSWORDS

- Un réalisme incroyable.
- Le jeu jouable à 4.
- Une excellente maniabilité.

- Des digits sonores qui crachotent.
- Un seul tournoi.
- Pas de filles!

GRAPHISMES 14
Ils ne sont pas vraiment sublimes, mais restent dans la moyenne pour un jeu de ce genre.

ANIMATION 16
Les joueurs ont une démarche bizarre entre les points, mais se rattrapent largement durant les échanges.

MANIABILITE 18
Une prise en mains progressive, mais qui procure ensuite des joies intenses!

SON/BRUITAGE 16
Des sons de taille formidables, mais des digitalisations du juge-arbitre assez moyennes.

GLOBAL 92%

Super Nintendo

Bouge pas, y'a un billet de 500 balles à tes pieds!

WORLD HEROES

WORLD NAVET!

Comme dans tout jeu qui se respecte, World Heroes possède ses prises au corps-à-corps.

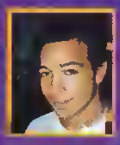
Un savant fou décide un jour de se faire un tournoi d'arts martiaux, mais avec des héros du passé, du présent ou du futur...déjà on voit la gravité du cerveau de ce type...mais le pire, c'est que vous, vous devez être un de ces mecs louches, et vaincre les autres mecs louches...ça va pas être facile, vu la qualité du jeu.

La seule digit vocale réussie. Imaginez le personnage en train de bouffer l'air de son éventail et dire : "Oral" (en roulant bien le "r").

Donne-moi la main. Non, j'veux pas!

Eh oui, ça arrive parfois, on attend un jeu, on voit de belles photos, et on se dit qu'il est génial, surtout lorsqu'il s'agit des jeux de combats, grande mode du moment....mais une photo ne révèle jamais la maniabilité ou la qualité sonore du jeu, et c'est sur ces 2 plans que merde complètement World Heroes. Ben oui, il faut le dire, le jeu pourrait s'appeler "patinoire fighting" tant les personnages sont affublés d'inertie...cela en devient même ridicule, au stage de Fuuma, ou les personnages dérapent sur des pavés. Le plus drôle est encore à venir: Les musiques sont méconnaissables du jeu original sur Neo-Geo, et les cris vont du pas mal au ridicule. Pour vous donner un exemple, lorsque Janne perd, elle pousse un cri semblable aux sons émis par un caniche que l'on aurait forcé à boire une caisse de bières allemandes, après bien sûr l'avoir assis sur un câble haute-tension. Très moyen, somme toutes. Mais bon, si les graphismes vous suffisent dans un jeu....

Greg



WORLD HEROES

EDITEUR : SUNSOFT
GENRE : COMBAT 1 CONTRE 1
TAILLE CARTOUCHE 16 MB
DIFFICULTE : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE 9
NOMBRE DE JOUEURS 1 ET 2
CONTINUE : NON

VU ET DISPO CHEZ KONCI GAMES

- Des graphismes très cools.
- Des pouvoirs parfois jolis.

- Ca clignote!
- La musique stresse!
- Maniabilité très énervante!

18 GRAPHISMES
Le point fort du jeu, semblable à la Neo-Geo.

16 ANIMATION
Parfaite si seulement les personnages ne glissaient pas sur le sol.

12 MANIABILITÉ
Génial, un "Holiday on ice" simulator!

06 SON/BRUITAGE
Musiques "Synthé Fisher-price" et digits "animaux écrasés"

GLOBAL 74%

Master the GAME ®

DIRECT U.S.A.

Official and exclusive agent of Master the Game USA Boston, MA.

Le Number One des Services

"Ne cherchez plus les Titres Introuvables..."

APPELEZ

Tout de suite l'Equipe

Master the GAME

78.94.32.18

+ 1600 Titres

Toutes Consoles

Catalogue Général 20 F

SUPER NES

ADAPTATEUR AD 29	99
ALIENS 3	449
BATMAN RETURNS	459
BUBSY	469
B O B	445
COOL SPOT	TEL
CYBERNATOR	449
DESERT STRIKE	399
FATAL FURY	489
FINAL FANTASY 2	479
FINAL FIGHT 2	489
FIRST SAMOURAI	449
FLASHBACK	TEL
HYPER VOLLEY BALL 2	TEL
JURASSIC PARK	TEL
LOST VIKING	445
MAGIC JOHNSON SLAM	TEL
MARIO COLLECTION	TEL
MIGHT & MAGIC 2	489
MORTAL COMBAT	549
MYSTIC QUEST	399
POCKY & ROCKY	469
SHADOW RUN	489
SIM CITY	449
SIM EARTH	499
SONIC BLASTMAN	449
SOUL BLAZER	469
STAR FOX	475
STREET FIGHTER 2 turbo	569
SUPER SLAP SHOT	459
SUPER STAR WARS	449
T2 JUDGEMENT DAY	449
TAZMANIA	459
TECHMO NBA BASKET	489
TINY TOONS ADV	459
TUFF E NUFF	489
UTOPIA	469
VEGAS STAKES	419
WORLD HEROES	589
WWF II ROYAL RUMBLE	549

MEGADRIVE

ALIEN 3	399
AMAZING TENNIS	445
BATTLE TOADS	379
BUBSY	379
B O B	399
CHASE HQ II	399
COOL SPOT	379
DAVIS CUP TENNI S	445
ECCO THE DOLPHIN	379
EX MUTANT	379
F 15 STRIKE EAGLE	TEL
FATAL FURY	379
FLASHBACK	379
G LOC	379
GLOBAL GLADIATOR	379
HARDBALL 3	485
JAMES BOND 007	379
JUNGLE STRIKE	379
JURASSIC PARK	TEL
LEMMING	379
MICRO MACHINES	379
MIG 29	TEL
MORTAL COMBAT	TEL
ROCKEY KNIGHT ADV	399
ROLLING THUNDER 3	459
SHINNING FORCE	445
SHINOBI 3	459
SPLATTER HOUSE 3	445
STREET FIGHTER 2	TEL
STRIDER II	445
SUMMER CHALLENGE	399
TAZMANIA	379
TINY TOONS ADV	379
TURTLES NINJA	379
X MEN	419

Extrait du Catalogue

AUTRES TITRES CONSULTEZ NOUS !

SEGA CD

COOL SPOT	419
DRACULA	439
FINAL FIGHT	419
HOOK	419
MORTAL COMBAT	TEL
TERMINATOR	TEL
NEWS	TEL

GAME BOY

ADAMS FAMILY	239
ALIEN 3	249
ALLEWAY	225
BASEBALL	225
BEST OF THE BEST	249
CHASE HQ	249
DOUBLE DRAGON 3	259
JIMMY CONNORS	219
MARIO LAND	195
NBA ALL STARS	239
SIDE POCKET	235
SUPER MARIO LAND 2	279
L EMPIRE CONT ATTAK	279
F15 STRIKE EAGLE	TEL

GAME GEAR

GLOBAL GLADIATOR	259
LEMMINGS	259
MICKEY MOUSE 2	265
OUT RUN EUROPA	289
STREET OF RAGE	259
STREET OF RAGE	TEL
WINBLEDON TENNIS	245

NEO GEO

FATAL FURY II	TEL
WORLD HEROES 2	TEL
SENGOKU 2	TEL
NOMBREUX TITRES DISPOS	TEL

PROMO CLUB du Mois

* Prix réservés au Membre du Club

SUPER NES

MORTAL COMBAT

STREET FIGHTER 2 TURBO[1]

1) Version fonctionnant sur console US ou JP

499 F*

WORLD HEROES

529 F*

MEGADRIVE

BUBSY

359 F*

SHINOBI III

389 F*

CLUB Master the GAME

Demandez votre Master Carte et bénéficiez immédiatement des Prix Club

Cotisation annuelle **99 F**

Recevez votre **Carte de Membre**

- **1 T-Shirt Club**
- **1 Casquette Américaine**
- **Le Catalogue général**

Lisez Le Fanzine du Club

Choisissez les Best of sélectionnés.

Recevez un cadeau d'anniversaire

Economisez avec les Promos Club

Réservez les Nouveautés en priorité

Participez aux Championnats de Jeux Vidéo dans votre région.

BOUTIQUE MASTER THE GAME 67 COURS EMILE ZOLA 69100 VILLEURBANNE

Bon de Commande

A retourner à cette adresse

MASTER THE GAME

BP 2163

69603 VILLEURBANNE Cedex

Tel : 78.94.32.18 Fax : 72.43.95.38

Nom & Prénom

Adresse

C. Postal + Ville

Tél (impératif)

Date de Naissance

Console	DESIGNATION	PRIX
	Emballage + Port	**30**
	Carte CLUB Master the GAME (99F)	
		TOTAL

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

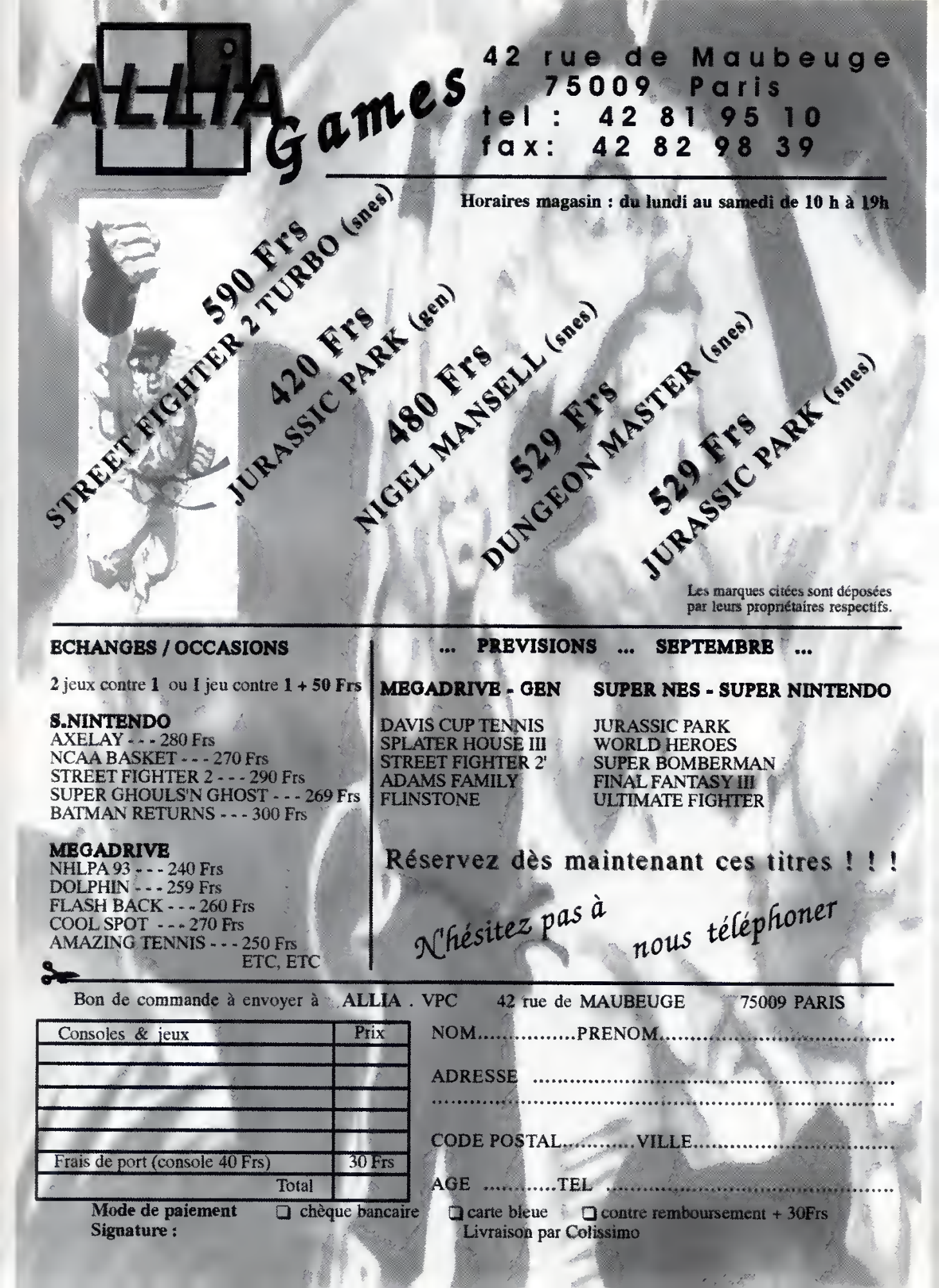
Chèque Carte Crédit Mandat

Carte de Crédit n°

Expiration |__|__| / |__|__|

Signature Obligatoire :

(des Parents pour les mineurs)


ALLIA Games
42 rue de Maubeuge
75009 Paris
tel : 42 81 95 10
fax: 42 82 98 39
Horaires magasin : du lundi au samedi de 10 h à 19h
590 Frs STREET FIGHTER 2 TURBO (snes)
420 Frs JURASSIC PARK (gen)
480 Frs NIGEL MANSELL (snes)
529 Frs DUNGEON MASTER (snes)
529 Frs JURASSIC PARK (snes)
Les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs.
ECHANGES / OCCASIONS
2 jeux contre 1 ou 1 jeu contre 1 + 50 Frs
S.NINTENDO
AXELAY - - - 280 Frs
NCAA BASKET - - - 270 Frs
STREET FIGHTER 2 - - - 290 Frs
SUPER GHOULS'N GHOST - - - 269 Frs
BATMAN RETURNS - - - 300 Frs
MEGADRIVE
NHLPA 93 - - - 240 Frs
DOLPHIN - - - 259 Frs
FLASH BACK - - - 260 Frs
COOL SPOT - - - 270 Frs
AMAZING TENNIS - - - 250 Frs
ETC, ETC
... PREVISIONS ... SEPTEMBRE ...
MEGADRIVE - GEN
DAVIS CUP TENNIS
SPLATER HOUSE III
STREET FIGHTER 2'
ADAMS FAMILY
FLINSTONE
SUPER NES - SUPER NINTENDO
JURASSIC PARK
WORLD HEROES
SUPER BOMBERMAN
FINAL FANTASY III
ULTIMATE FIGHTER
Réservez dès maintenant ces titres ! ! !
N'hésitez pas à nous téléphoner
Bon de commande à envoyer à ALLIA . VPC 42 rue de MAUBEUGE 75009 PARIS
Consoles & jeux
Prix
Frais de port (console 40 Frs)
30 Frs
Total
NOM.....PRENOM.....
ADRESSE .....
CODE POSTAL.....VILLE.....
AGE .....TEL .....
Mode de paiement
chèque bancaire
carte bleue
contre remboursement + 30Frs
Signature :
Livraison par Colissimo

Megadrive

AGASSI... AUSSI!

Le principal intérêt d'Agassi Tennis, c'est la vitesse et la violence des coups qui vous obligeront à vous défoncer, exactement comme de grands champions. Quatre surfaces différentes sont proposées, vous pouvez vous entraîner avec une machine et jouer seul

ANDRÉ AGASSI TENNIS

EDITEUR • TECMAGIK
GENRE • TENNIS
TAILLE CARTOUCHE • 4 MB
DIFFICULTE • DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE NIVEAUX • 6
NOMBRE DE JOUEURS 1 OU 2
CONTINUE • NON

André AGASSI TENNIS

ou à deux joueurs, en simple ou en double. L'option la plus attractive est sans doute le Skin Game qui vous permet de jouer en dollars et non plus en points ! Sinon quelle déception que ces Agassi Tennis. On attendait un grand jeu (TecMagik l'annonçait comme tel du moins) et on se retrouve face à une simulation injouable, à moins d'y passer une semaine continue, simplement pour la prise en main. D'ailleurs je n'appelle plus ça une prise en main ! Les coups sont bizarrement rendus et les mouvements des joueurs sont saccadés. On a du mal à bien contrôler le trajet de sa raquette sur la balle, ce qui donne des situations comiques au filet ou sur le smashs. En fait, on ne sait pas toujours ce que l'on fait dans Agassi Tennis. C'est gênant. C'est bien dommage car les graphismes sont beaux (à part le Green qui est complètement raté), les sprites réussis, sans parler des excellentissimes digits vocales et sonores. Mais comme la maniabilité est le point le plus important dans une simulation de tennis, alors... OLIVIER

GLOBAL 70

ELITENDO

179 BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS
OUVERT LE LUNDI DE 14H à 19H ET DU MARDI AU SAMEDI DE 10H à
MÉTRO : CHARONNE OU BOULETS-MONTREUIL – RER : NATION.
Tél : 43 48 36 22 – Fax : 43 48 36 24

SUPER FAMICOM

STREET FIGHTER II TURBO CE	589 F	THUNDER BIROS	589 F
DARIUS FORCE	589 F	BATTLE MOBILE	499 F
DRAGON BALL Z II	589 F	SUPER AIR DIVER	539 F
WORLD HEROES	589 F	MAGIC JOHNSON SLAM	539 F
FINAL FIGHT II PROMO	349 F	DEAD DANCE PROMO	399 F
SUPER TURIKAN	499 F	FORMATION SOCCER 2	539 F
RANMA 1/2 PART 3 (RPG)	589 F	SO MOBILE SUITS GUNDAM	589 F
STAR FOX	499 F	NEW JAPAN WRESTLING	589 F
SOLSTICE II	589 F	ARCS SPIRITS (RPG)	589 F
CLASSIC ROAD	599 F	MASTERS GOLF AUGUSTA	589 F
FINAL SET	589 F	SENGOKU DENSHO	539 F
SUPER STAR WAR	499 F	BATMAN RETURN	399 F
SUPER FAMILY TENNIS	539 F	DODGEBALL 2	539 F

SUPER NES

MORTAL KOMBAT	529 F	MIGHT AND MAGIC 3	539 F
ALIEN 3	499 F	ASTERIX	499 F
WWF 2	539 F	UTOPIA	539 F
BUBSY	539 F	JURASSIK PARK	539 F

MEGADRIVE

STREET FIGHTER II' CE	499 F	OUT OF THIS WORLD	375 F
X-MEN	375 F	COOL SPOT	375 F
SHINING FORCE	449 F	JUNGLE STRIKE	375 F
FATAL FURY	375 F	THE HUMANS	375 F
FLASH BACK	375 F	BATTLETOADS	375 F
ROLO	375 F	TINY TOONS	375 F

MEGA CD

MEGA CD	1890 F	SONIC MEGA CD	499 F

NEO GEO

CONSOLE	2490 F	FATAL FURY II	1390 F
JOYSTICK	499 F	SUPER SIDE KICKS	1290 F
SAMOURAI	1450 F	SENGOKU II	1390 F
WORLD HEROS II	1450 F	ART OF FIGHTING	1390 F

NEC

DUO-R	TEL
STREET FIGHTER II' CE	TEL
MAGICOAL (SCD)	499 F
METAL ANGEL (SCD)	499 F

TEL POUR LES NEWS !

ACHAT, ÉCHANGE OCCASION

BON DE COMMANDE : À retourner à Elitendo
Nom : Prénom :
Adresse :
Code Postal : Ville :
N° de téléphone :

TITRE	PRIX
FRAIS DE PORT 30 Frs jusqu'à 3 jeux – 50 Frs consoles	
TOTAL À PAYER	

Je règle par : CHÈQUE ❑ MANDAT LETTRE ❑ CARTE BLEUE

DATE EXPIRATION / Signature

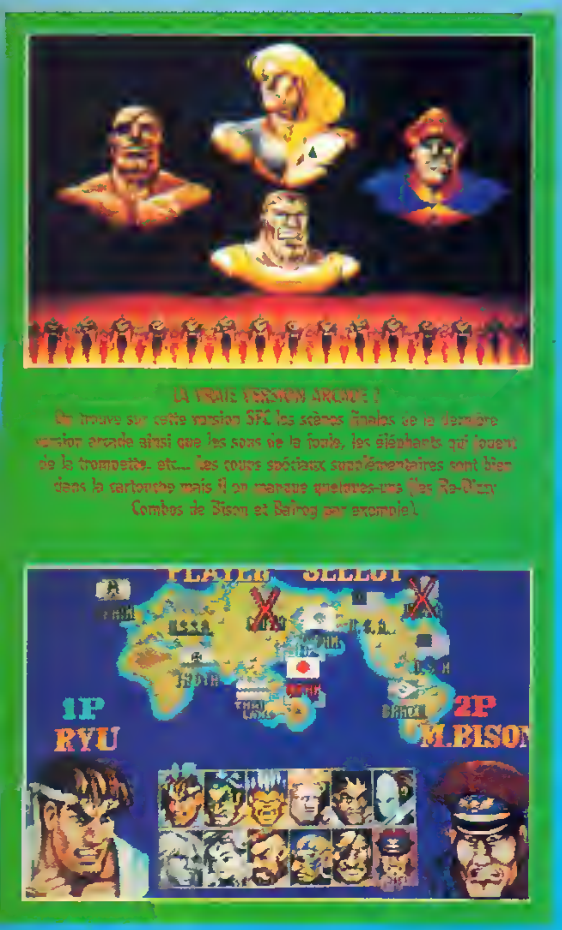
RC 390 776 953
Dans la limite des stocks disponibles
Les prix sont modifiables sans préavis

Super Famicom

SUPER TURBO MEGA PATATE !

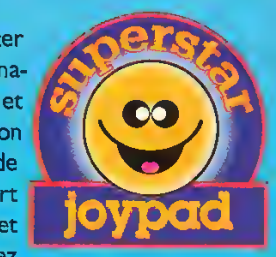
STREET FIGHT

HYPER FI



LA VRAIE VERSION ARCADE !
On trouve sur cette version SFC les scènes finales de la dernière version arcade ainsi que les sons de la foule, les éléphants qui jouent de la trompette, etc.... Les coups spéciaux supplémentaires sont bien dans la cartouche mais il en manque quelques-uns (les Ra-Ryu Combos de Bison et Balrog par exemple).

En juillet 1990 sortait le jeu d'arcade Street Fighter II, un géant était né ! Depuis, des millions de fanatiques se lancent des défis par borne interposée et les versions se suivent : Street Fighter II' Champion Edition puis Street Fighter II Turbo Hyper Fighting. La mode arcade déteint sur les consoles puisque Capcom nous sort une nouvelle version de sa première conversion de Street Fighter II. Dans cette cartouche de 20 MB, vous pourrez choisir entre la version normale (la Champion Edition en arcade) et le mode turbo paramétrable en vitesse. En mode Turbo, vous disposerez de coups spéciaux non disponibles en mode CE, à tel point que vous serez perturbé. Vous serez moins gêné en mode CE, mais la vitesse s'en trouvera ralentie. A vous de choisir donc !



COMMENT AVOIR 10 ETOILES AU LIEU DE QUATRE EN MODE TURBO ?
Je suppose que tous les gros fanas qui se sont rués, la bave aux lèvres, sur SF II Turbo dans les magasins import ont déjà essayé ce cheat mode : Bas, R, Haut, L, Y, X, B, A lorsque le logo Capcom apparaît à l'écran.Il permet de choisir dix niveaux de rapidité du mode Turbo.

LE NOUVEAU COUP SPECIAL (INFAISABLE) DE DHALSIM
Le grand disciple du Yoga qu'est Dhalsim se devait de posséder La prise par excellence du Yoga, le Yoga Teleport. Comme dans la version arcade, vous pourrez faire disparaître Dhalsim et le faire réapparaître un peu plus loin. La manip' est difficile (Yoga Fire à l'envers et les trois boutons Kick ou Punch appuyés).

GUILE VERSUS SAGAT AU BRESIL
On retrouve les classiques Flash Kick et Sonic Boom de Guile mais le nouveau coup spécial que vous visualisez est un coup de genou spécial qui vous laisse les genoux dans un état déplorable.

BISON CONTRE SUMO : LE CHOC !
Admirez cette superbe prise appelée Sumo Smash et qui n'apparaissait pas dans la version précédente.

R II TURBO

GHTING

CHUN LI A GAGNE SA FIREBALL
Ce coup spécial était la fiancée de Ken et Ryu. Maintenant, Chun Li peut aussi lancer une Fireball, ce qui lui permettra de lutter à armes égales avec Ryu par exemple. La petite mignonne ne sera plus seulement la championne des attaques aériennes.

STREET FIGHTER II TURBO HYPER FIGHTING

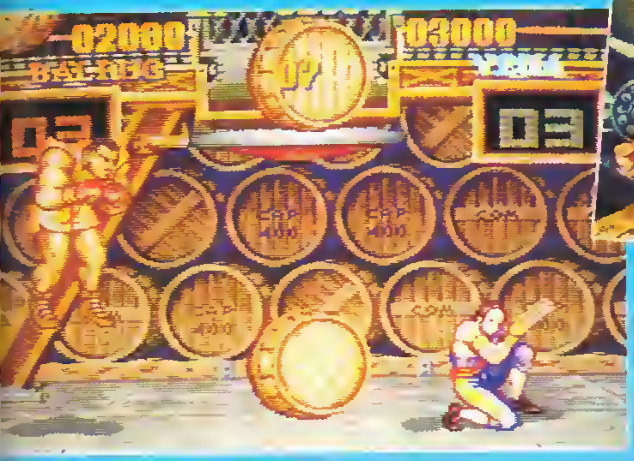
EDITEUR	CAPCOM
MACHINE	JAPONAISE
GENRE	BEAT-THEM-UP
TAILLE CARTOUCHE	20 MB
DIFFICULTE	MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE	8
NOMBRE DE NIVEAUX	12
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
CONTINUES	INFINIS

VU ET DESPU CHEZ SHOOT AGAIN

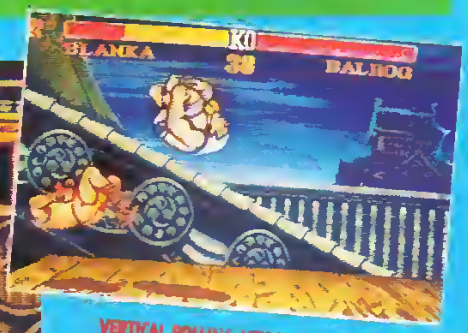
FACE À FACE

STREET FIGHTER II : LES DIFFERENCES

Il est évident que la version Turbo de 20 MB est meilleure que la version normale. Ceci pour plusieurs raisons. Les graphismes ont été retouchés, de nouveaux sons ont été ajoutés (applaudissements de la foule, trompette des éléphants, "wins", etc...), il n'y a plus de ralentissements, on peut jouer contre le même personnage sans manipulation et, last but not least, on peut enfin jouer les boss sans codes foireux qui ne marchent jamais ! Des coups spéciaux ont été rajoutés (ce sont ceux de l'arcade) et les enchaînements sont beaucoup plus rapides en mode turbo. Bref, tout possesseur de SFC se doit de posséder sa nouvelle version de SFII Turbo.



UN NOUVEAU BONUS-STAGE : LES TONNEAUX
Ce bonus stage n'était pas présent dans la version précédente sur SFC.



VERTICAL ROLLING ATTACK POUR BLANKA
Le fameux coup spécial horizontal de Blanka est maintenant réalisable en descendant contre l'adversaire. Il suffit d'utiliser les curseurs haut et bas à la place des curseurs droit et gauche.

On sait depuis maintenant près d'un an ce que vaut Street Fighter II. La question est maintenant : "Que vaut ce clone turbo, et est-ce que ça vaut la peine de dépenser parfois très cher pour se le procurer ? ". De plus, la version Super Nintendo ne tardant pas, et les prix français étant plus bas (enfin, un peu !) que les prix des boutiques d'import, n'est-ce pas mieux d'attendre un brin? Cette version turbo est tout bonnement excellente. On redécouvre Street Fighter II. Graphismes plus soignés, quelques sons supplémentaires, de nouveaux coups, les quatre boss au programme, un mode versus auto et une animation du tonnerre! Ca va vite, très vite, mais pas trop vite comme l'ont dit certains. C'est du tout bon et l'achat est valable, surtout si vous avez un frère, ou un bon copain qui passe sa vie chez vous. Le niveau 7 en turbo maximum, c'est d'enfer!

T.S.R.

Quel dire que ce Street Fighter II Turbo. Je crois que l'on commence à se rapprocher de l'excellence, du 20/20 ! Les boss jouables, les nouveaux coups spéciaux et la vitesse, que dis-je la super rapidité supersonique ! Le mode turbo est ébouriffant de fluidité et de vitesse pure. En fait, SF II Turbo représente la référence du beat-them-up sur SFC et même sur toutes les consoles. La question est de savoir si les possesseurs de la première cartouche doivent se procurer la nouvelle. Oui, oui, obligé ! Par contre, j'aimerais bien savoir comment on arrive à réaliser le Final Punch de Balrog, celui qui bouffe la moitié d'une jauge, comment on fait ?

OLIVIER

- La version arcade complète, version luxe !
- Le mode turbo est hyper rapide.
- Un à deux nouveaux coups spéciaux par champion.
- Les boss jouables.

- Les cartouches américaines et japonaises ne marchent pas sur une Super Nintendo française (même avec adaptateur).

GRAPHISME — 18
La finesse, les dégradés et le réalisme sont toujours de mise. D'autant que les décors et les sprites ont été légèrement retouchés.

ANIMATION — 19
Plus aucun ralentissement et des mouvements d'autant plus rapides grâce au mode turbo.

SON/BRUITAGE — 16
Des digits ont été rajoutées et l'on retrouve les musiques du premier jeu. Là n'est pas l'aspect primordial du jeu.

MANIABILITE — 19
Le roi du beat-them-up toutes consoles confondues. La présence des coups spéciaux rajoute du piment. Il faut s'entraîner pour réaliser des enchaînements parfaits.

GLOBAL 96%

Megadrive

DUR, DUR D'ETRE UN BÉBÉ !

Après le bedonnant papa Chuck Rock qui devait aller chercher sa tendre et préhistorique femme, voici que bébé part aussi en vadrouille pour aller, cette fois, délivrer le papa. C'est encore dans des décors préhistoriques plus vrais que nature, en sachant qu'on n'y connaît rien en nature préhistorique, que bébé va se promener armé de sa grosse massue. Et avec sa grosse massue, qu'est-ce qu'il va faire? Gagné! Il va tout casser, tout tuer, écrabouiller, réduire en miasmes fétides et infâmes. Quel charmant bambin! Il tue même les jeunes mamans avant de les jeter dans la lave et regarde les trois enfants de la feu-maman pleurer par terre. (Véridique! cette scène est dans le jeu et se répète!). C'est tout Olivier il y a quelques années. Des bonus un peu partout, des dinosaures gigantesques pour certains, des hommes des cavernes légèrement violents... tous les ingrédients d'un bon "plates-formes préhistoriques" dans une petite cartouche qui n'a rien de préhistorique.

Dans la vie, il y a des moments où l'on se fait tout petit. C'est le jour où l'on rend les interres de maths, que l'on rentre à 3 heures du mat après avoir dit "j'te jure à 21 heures j'suis là", et c'est aussi le jour où un monstre de quatorze mètres de haut arrive près de vous. C'est un peu le cas de figure ici.

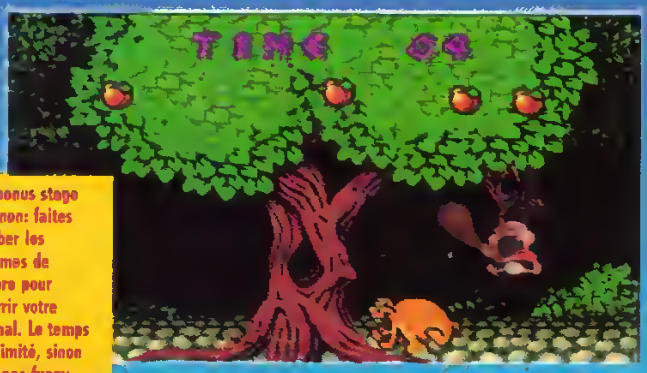
CHUCK ROCK

SON OF CHUCK ROCK

Un petit tour sur votre animal favori, afin de progresser plus rapidement dans ces contrées hostiles.

Il y avait Elliot le Dragon, il y a maintenant le dragon qui veut vous latter. Attendez qu'il morde la poussière, et changez-lui le nez en pâté de grumeaux. Si petit et déjà si tendre.

Le caleçon, une invention ancestrale! Cognez vos ennemis, et hop! c'est le strip-tease instantané! Mieux que Kim Basinger... enfin, pour l'époque.



Un bonus stage trognon: faites tomber les pommes de l'arbre pour nourrir votre animal. Le temps est limité, sinon it is pas funny.

FACE À FACE

CHUCK ROCK 2 CONTRE GLOBAL GLADIATORS

L'enfant de la préhistoire contre les deux teenagers macdonaliens de notre bon siècle plein de délicieux hamburgers. D'un côté comme de l'autre, on se trouve en présence d'une fiche technique exceptionnelle, avec une animation béton, des graphismes réussis sur toute la ligne et des musiques et bruitages bien au-dessus du niveau de la moyenne. Pourtant, les Global Gladiators proposent un peu plus de difficultés, de variété et d'action, bref un peu plus d'intérêt. Ajoutez à cela deux cents grammes de crevettes du Havre, et une durée de vie supérieure pour les Global Gladiator, et vous en ferez le gagnant obligé de ce challenge.

Le bébé Chuck Rock suit la digne trace de son père. Pourtant, cette suite, qui n'en est pas vraiment une, assure un max et surpasse le précédant Chuck Rock. Le gamin étant aussi drôle que le père, on s'amuse à traverser des niveaux qui ont été graphiquement l'objet de beaucoup de soins. Sur ce coup-là, les capacités de la console sont très bien exploitées, on ne peut vraiment pas se plaindre. Il en va de même au niveau de l'animation, puisque un grand nombre de sprites sont présents simultanément à l'écran, sans que cela entraîne le moindre ralentissement! Par contre, le jeu n'est pas extrêmement difficile, c'est regrettable, et même avec un seul et unique "continue", on se débrouille plutôt bien.

T.S.R.

CHUCK ROCK SON OF CHUK ROCK

EDITEUR	CORE DESIGN
MACHINE	FRANÇAISE
GENRE	PLATES-FORMES
DIFFICULTE	FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE	3
NOMBRE DE JOUEURS	1
CONTINUE	1, C'EST MIEUX QUE RIEN.

- Des scènes amusantes.
- De très beaux décors, et des sprites idem.
- Beaucoup de sprites animés sans aucun problème.

- Attention à la durée de vie!

15 — **GRAPHISME**
Des décors qui assurent.

17 — **ANIMATION**
Beaucoup de sprites: pas de ralentissements.

16 — **SON/BRUITAGE**
Des musiques chouettes qui n'ont rien à voir avec l'ambiance préhistoire.

17 — **MANIABILITE**
Chucky Junior est un gentil bébé bien élevé. No problemo kid.

GLOBAL 85%

Autant le premier épisode était un jeu sympa, sans prétention aucune, autant la suite se révèle être particulièremet intéressante. En tout cas beaucoup plus que ne l'était le premier épisode. Les effets techniques sont autrement plus audacieux, avec des déformations d'écran et des fonds d'une grande beauté. Jouer le rôle d'un bébé est également une première, si l'on excepte Baby Joe. Mais ce dernier était sans intérêt. Ici, les innovations sont nombreuses. On se sert même de certains animaux pour franchir des passages délicats, comme quoi la nature aime bien les petits enfants! Les sprites de certains monstres de fin de niveau sont vraiment impressionnants. A un point tel qu'ils s'étalent parfois sur plusieurs écrans! Et comme ils sont toujours magnifiquemet animés, l'effet visuel est parfaitement réussi. Sur Megadrive, Chuck Rock deuxième du nom, est réellement un excellent jeu de plates-formes. En tout cas, je le préfère largement à Bubsy, c'est vous dire!

TRAZOM

La vue en zoom globale permet de découvrir les magnifiques décors du jeu.

"LA MERE DE TOUS LES JEUX DE BASTON !"

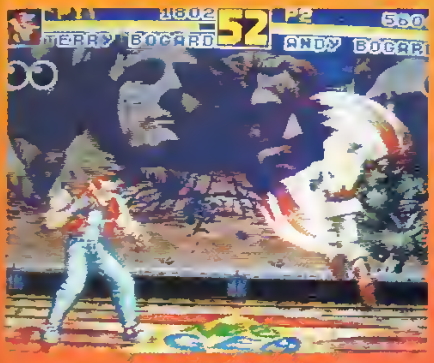
superstar joypad

Au Japon médiéval, seul l'honneur est une valeur refuge. C'est même mieux que de placer son argent en Suisse... Si un quidam a un regard deux-eux envers une personne de votre entourage, vous vous devez de réagir instamment et de laver cet affront. A base de duel, le juste seul sera sauvé. Ainsi va la Justice au Pays du Soleil Levant. Et c'est avec elle qu'il faudra également compter pour arbitrer le formidable tournoi qu'a organisé un Samurai lunatique. 12 combattants vont effectivement s'affronter dans l'arène du Roi. Pour avoir le privilège de vous mesurer au Samurai des samurai, il faudra sortir le grand jeu, utiliser toutes vos bottes secrètes, donner des dizaines de coups à répétition, bref, ne laisser aucun répit à l'adversaire. Et n'oubliez pas, vous combattez avant tout pour l'honneur. Et un petit peu pour la victoire quand même...

SAMURAI SHO

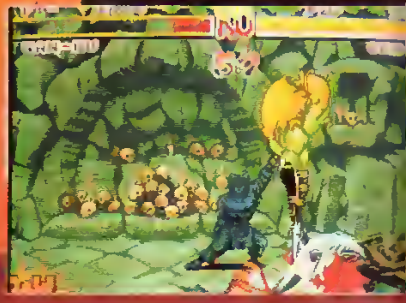
FACE À FACE

SAMURAI SHODOWN CONTRE FATAL FURY 2



Tant qu'à faire, en matière de baston, autant mesurer des jeux des mêmes programmeurs, histoire de voir leur progression. En plus, Fatal Fury 2, et même World Heroes 2, semblent avoir laissé quelques traces sur Samurai Shodown, notamment au niveau de certains noms des personnages. Rappelez-vous de Jubei, Shiranui, Hanzo et même Charlotte qui a des airs de Jeanne, et qui sont présents explicitement dans le jeu. Techniquement, il y a des zooms en plus, ce qui est loin d'être négligeable, tout simplement parce qu'ils sont très réussis. Art of Fighting a donné des idées. Ensuite, les graphismes sont beaucoup plus fouillés; des vrais chef-d'oeuvre dans leur genre! Et les effets techniques ne sont pas étrangers à cette réussite. Le coup de grâce est donné par la bande-son, qui détruit tout ce qui a été fait jusqu'à maintenant! A travers les photos, on pourrait presque les entendre. En somme, vous aurez sans doute compris qui remportait la palme du best of the best des jeux de baston. Désormais, Samurai Shodown sera LA référence en la matière.

Les deux mêmes combattants se retrouvent face à face. On peut dire qu'il y a de l'orge dans l'air!



Eh oui, amis lecteurs, Samurai Shodown est une grande réussite. Technique avant tout. C'est simple: il reprend toutes les innovations éprouvées jusque là dans tous les précédents jeux de la Neo Geo. Zooms, graphismes élaborés, sons démoniaques, on sent une surenchère démesurée! Espérons que l'explosion ne sera pas au rendez-vous... Alors évidemment, je ne peux que vous dire que c'est le meilleur jeu de baston sur la Rolls des consoles. On s'éclate comme des bêtes, on braille à tout va, on frappe sur sa soeur, le sang gicle, on est les plus forts, c'est sûr on va tout casser!!... jusqu'à ce qu'AHL arrive nonchalamment et dise d'une voix assurée et virile, bien que teintée d'un dépit évident: "Encore un jeu de baston!!". L'ambiance surchauffée retombe alors comme un soufflet dégonflé. Il n'a pas tort le bougre. Je suis de cet avis aussi, y'en a marre des jeux de baston. Quand on arrivera au douzième titre, on se réveillera peut-être. C'est un sage, notre rédac'chef quand même. Et réaliste: 700 francs la cartouche, bonjour les frais! Réfléchissez. TRAZOM

Un superbe niveau où règne Tam-Tam, l'Inca à la machette acérée.

Dans le stage-bonus, on doit taper un nombre précis de fois dans des épouvantails à moineaux. A la guerre comme à la guerre!

DOWN

Galford se divise en quatre pour mieux tromper l'ennemi.

Charlotte est loin d'être aux fraises. Ce serait plutôt de bonnes orties! Matez donc ce coup double à l'épée. Du grand art.

Encore un jeu de baston, encore un... La Neo Geo sait-elle faire autre chose? Heureusement oui, et la preuve arrive très bientôt. Cependant, que vaut ce Samourai Shodown? Des combattants originaux avec une masse de coups chacun, une animation démente comprenant des zooms en continu cent fois supérieurs par leur fluidité à ceux d'Art of Fighting, et différents effets "gore" qui sont les bienvenus. Il y en a assez de ce jeu qui, pour ne pas choquer un public trop sensible qui doit représenter 85% du total des joueurs, on nous prive des détails un peu trop sanglants des jeux de baston. Où est le réalisme après? Quoi qu'il en soit, de ce point de vue, Samouraï Shodown est une réussite. Un jeu de baston excellent qui vient se placer dans les hits de la Neo Geo et rivalise brillamment avec Fatal Fury. D'ailleurs, le clin d'oeil à Fatal Fury II en fin de jeu est tout aussi surprenant que sympa. T.S.R.

SAMURAI SHODOWN

EDITEUR • SNK
GENRE • BASTON TAILLE
TAILLE CARTOUCHE + 100 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 8
NOMBRE DE JOUEURS • 1 OU 2
NOMBRE DE COMBATTANTS • 12
CONTINUES 3 +SAUVEGARDES

- Plein de prouesses techniques.
- Des dizaines de coups pour chacun. Un petit côté dessin animé. SNK toujours aussi fort!

- Encore un jeu de baston...

19 GRAPHISMES
Du SNK tout craché, c'est tout bonnement irréprochable!

18 ANIMATION
Comme le crime que je n'ai jamais réussi à commettre, c'est presque parfait!

17 MANIABILITÉ
Bien que très bonne, la prise en mains semble moins évidente que pour les autres titres.

19 SON/BRUITAGE
Crépitements des flammes, clapotis des vagues, et des digits, vocales parfaites!

GLOBAL 95%

DO, OMMODORE, EGA CD, ATTENTION LES OUVELLES CONSOLES ARRIVENT...

NOUVEAU

Ouvert de 14H00 à 19H00 le lundi et de 10H30 à 19H00 du mardi au samedi.

Shoot Again

SHOOT AGAIN - LECOURBE
49 rue Lecourbe, 75015 Paris.
Métro Sèvres-Lecourbe
Tél : (1) 47.34.92.16
et (1) 42.73.35.41

SHOOT AGAIN - FLANDRE
145 rue de flandre, 75019 Paris.
Métro Crimée ou Corentin Cariou
Tél : (1) 40.34.36.26
et (1) 40.38.02.38

...tions contractuelles. Offres dans la limite des stocks disponibles. Prix révisables sans préavis. Sega, Nintendo, Amstrad, SNK, Nec et Shoot Again sont des marques déposées

CORE GRAFX

C Engine GT + 1 jeu	1490
C Engine Duo + 1 jeu	2290
C Engine Duo R + 1 jeu	2290
treet Fighter 2'	**599**
alamander	299
radius	299
oilet Kid	299
Vorld Grand Prix	299
xplorer Mr Don	299
D Zero Wing	399
D Rising Sun	399
D Davis Cup Tennis	399
D Kick Boxing	399
D Loom	399
D Hawk FI23	399
D Kunio Soccer	399

GAME GEAR

GAME GEAR +"COLUMNS" 595 FRS

limentation	199
ccumulateur	299
oupe grossissante	99
Malette de protection	99
S Câble	199
urassic Park	275
treets Of Rage 2	275
url Ninja	275
reen Dog	275
G Aleste 2	290
cco The Dolphin	290
hen 3	275
ndiana Jones Last...	275
Marble Madness	249
Global Gladiators	275
Ninja Gaiden	269
Master Of Darkness	275
hakan	275

SERVICE APRES VENTE

RAPIDE ET EFFICACE

VOTRE CONSOLE EST EN PANNE : APPELEZ LE (1)42.73.35.41

MEGADRIVE ET MEGA CD

MEGADRIVE 2 SANS JEU	790 F
MEGADRIVE 2 + UN JEU	890 F
MEGA CD 2 JAPONAIS SANS JEU	**1890 F**
MEGA CD 2 JAPONAIS + UN JEU	1990 F
MEGA CD 2 FRANCAIS + UN JEU	1990 F

Manette Pro 2	99 F
Manette Snapper Fluo	129 F
Pentel Japonaise	199 F
Pentel Française	199 F
Adaptateur Universel Datel	**199 F**
Adaptateur Japonais	99 F
Alimentation MD et GG	199 F

DES JEUX NEUFS A PARTIR DE 99 FRS

Format	Fran.	Jap.
Air Diver	-	99
Air Wolf	-	99
Beast Warriors	-	129
Dark castle	149	-
G-Loc	-	129
Gaiares	-	149
Ghostbusters	-	99
Gomola	-	99
Heavy Unit	-	99
Hurrican	-	99
Joe Montana	149	-
Klax	-	129
kageki	-	129
Raiden Sga 2	-	129
Pit Fighter	-	189
Ring Of Power 199	-	
Raiden Trad	-	99
Wani Wani World	-	149
Zero Wing	-	149
Whip Rush	-	99
Buck Rogers	199	-
Zoom	-	99

JEUX CD ROM :

Batman Returns	499
After Burner 3	399
Time Gal	399
Final Fight	499
Dracula	499
Joe Montana 3	499
Dune	499
Europeen Racer	499
Out Of This World 1 et 2	499
Monkey Island	499
Spidermen	499
Young Indiana Jones	499

NOUVEAU, pour votre Mega CD !
Découvrez TOUS les jeux américains ou japonais avec le PRO CDX : 499 FRS

CARTOUCHES :

Bart Nightmare	399
Sorcerer's Kingdom	Tél
MORTAL KOMBAT	Tél
Jurassic Park	499
STREET FIGHTER 2'	Tél
Shinning Force	499
King Of Monsters	499
Summer Challenge	399
Championship Bowling	399
Power Challenge	399
Golden Axe 3	399
Battle Toads	399
Jungle Strike	399
Rocknet Knight Adventure	499
Rolling Thunder 3	499
Dinosaure For Hire	399
Gunstar Heroes	Tél
Robocop 3	Tél
Spiderman VS X Men	499

NEO GEO, VENTE ET LOCATION

TITRE	NEUF	LOC
2020 Baseball	690	30
Alpha Mission 2	690	30
Andro Lunos	1290	30
Art Of Fighting	1490	40
Baseball Star	790	30
Blue's Journey	790	30
Burning fight	990	30
Crossed Swords	790	30
Cyber Lip	690	30
Eight Man	790	40
Fatal Fury	990	30
Fatal Fury 2	1490	40
Football Frenzy	990	30
Ghost Pilot	790	30
Puzzled	590	30
King Of Monster	790	30
King Of Monster 2	1290	30
Last Ressort	1290	40
League Bowling	790	30
Magician Lord	690	30
Mutation Nation	990	30
Nam 75	690	30
Ninja Combat	790	30
Riding Hero	790	30
Robo Army	1290	30
Sengoku	990	30
Sengoku 2	1490	40
Side Kick	1490	40
Super Spy	790	30
Thrash Rally	990	30
Top Player Golf	790	30
View Point	1890	50
World Heroes	1490	40
World heroes 2	1790	50
Samourai Showdun	Tél	60
Pop'n Land	Tél	50

Console seule	**2490**
Console + 1 jeu	**2990**
Manette suplmentaire	**499**
Memory Card	**229**

GAMEBOY

RAGON'S LAIR
ATTLE TOADS
OULDER DASH
RESTLEMANIA
POP UP

299 FRS LES DEUX !

69 FRS LE JEU

FI RACE, Complet
PACMAN
LODE RUNNER
GHOSTBUSTER 2

OFFRE VALABLE UNIQUEMENT PAR CORRESPONDANCE

AMSTRAD

Vous possédez un moniteur couleur Amstrad, connectez-y une console de votre choix* avec l'Adaptateur "A-128" ou "A-128+".

Ils acceptent aussi bien les consoles japonaises ou americaines que les consoles versions françaises

Adaptateur "A-128" pour moniteur 640 et 644	249f
Adaptateur "A-128+" pour moniteur CM14	249f
Paire d'enceintes pour adaptateur "A-128" (2X2,5 Watts)	299f
KIT COMPLET "A-128" PLUS PAIRE D'ENCEINTES	499f

SHOOT AGAIN LECOURBE (1)47.34.92.16

SHOOT AGAIN FLANDRE (1)40.38.02.38

SHOOT AGAIN Vente Par Correspondance (1)40.34.36.26

SHOOT AGAIN

SUPER FAMICOM ET SUPER NINTENDO

ES TONNES DE NEWS

RTAL KOMBAT	Tél.
no All Star -Super-	Tel
edlers	549
l Spot	499
l Drop	499
inox	549
Dracula	499
Aero The Acrobat	499
Seventh Saga	590
Run Saber	499
Jurassik Park	549
Acclaims World Cup Soccer	499
Obitus	499
Off Road Baja -Super-	499
Generation 2	499
Dally Duck	499
Hooves Of Thunder	499
Denis The Menace	499
MVP Football	549
Wizzard Of Oz	499
Power League -Super-	499

TELEPHONEZ NOUS...

DECOUVREZ LES JEUX AMERICAINS ET JAPONAIS NON COMPATIBLE SUR CONSOLE SUPER NINTENDO AVEC L'ADAPTATEUR "UNIVERSAL NEW PRO VERSION" DE DATEL

CONSOLE	
per NES US	990
per NES US + jeu	1390
per Famicom	1590
per Famicom + jeu	1890

ACCESSOIRES	
tel Jap US	99
mentation SFC	199
pad Dyna I	199
llonge 2m10	149
pad Hyper Beam	490

CARTOUCHES	
20 Super Baseball	499
robat Mission	399
venture Island	499
m 88	499
Diver -Super-	595
ens VS Predators	499
nazing Tennis	499
elay	499
ck To The Futur 2	549
rman Returns	499
ale Blaze	199
ale GP	549
un Man -Super-	499
l Lambers	499
Metal	499
ck Bass -Super-	499
ss Brothers	549
Bowling -Super-	549
Cacoma Knight	499
Death Blade	590
Devil's Course	595
Dimension Force	199
Dirty Challenger	399
Dungeon Master	590
Dunk Star -Super-	499
FI Exhaust Heat 2	690
FI Circus 2 -Super-	649
FI Grand Prix 2	690
FI Hero -Super-	499
Family Dog	499
inal Fight 2	499
Flying Hero	590
Gachapon World -Super-	499
Ghouls'n Ghosts -Super-	499
Gods	499
Gunforce	499
Home Alone	449
Home Alone 2	449
Hunt Of The Red October	399
International Tennis Tour	499
Jacky Crush	499
James Bond Junior	399
Joe And Mac 2	499
Jungle Wars 2	595
Kendo Rage	549
King Of Monsters	499
King Of Rally	649
Lemmings	449
Linear Ball -Super-	499
Magic Johnson Slam Dunk	549
Magic Sword	199
Mushya	199
Mistery Circle	499
Neugear	549
NFL Football	499
Nigel Mansell	499
Operation Logic Bomb	549
Pang -Super-	499
Parodius	499
Phalanx	499
Pilot Wings	499
Pop'n Twinbee	499
Power Athlete	449
Prince Of Persia	499
Robocop 3	449
Rocketeer	399
Romance Of Three ...	499
Royal Conquest	499
RPM Racing	399
SD Gundam	499
Septentrion	595
Shadowrun	549
Sonic Blastman	499
Street Fighter Turbo	590
Sumo Spirit	499
SWIV -Super-	499
Sylvalion	499
Tazmania	499
Thunder Spirit	499
Tom And Jerry	499
Toys	499
Ultraman 2	449
Ushyo And Torra	499
Valis -Super-	449
Vegas Stake	499
Waga Land	149
Waga Land 2	399
Wayne's World	499
Wing Commander	499
Wings 2	549
Wolf Child	499
World Championship Boxing	499
World Heroes	649
World Soccer -Enc Cantona-	595
WWF 2 -Royal Rumble-	690
Xardrion	590
Y's 3	199
Yoshii And Cookies	499

ECHANGES

Entrez dans le plus grand club d'échanges de cartouches de France !

AUCUNE COTISATION
PLUS DE 1000 CARTOUCHES EN STOCK PERMANENT
UNE V.P.C RAPIDE ET SIMPLE
DES JEUX D'EXCELLENTE QUALITE EN BON ETAT

Venez faire des échanges en magasin (ou par la poste). Aucune cotisation n'est demandée. Echangez 1 jeu contre 1 autre pour une modique somme ou donnez 2 jeux contre 1 SANS PAYEZ !

LES TARIFS

1 JEU CONTRE 1

Super Nintendo, Super Famicom	100 f
Megadrive et Mega CD	80 f
Nec Core Grafx et CD	60 f
Game Gear	50 f
Nintendo NES	50 f
Master System	50 f
Gameboy	30 f
Neo-Geo	Tél.

(Frais de port 35 frs)

2 JEUX CONTRE 1 GRATUIT!!!
(Pas de frais de port)

Bon à découper puis à retourner rempli avec vos jeux et le bon de commande ci dessous à SHOOT AGAIN 145 rue de flandre, 75019 Paris

❑ Je donne 1 jeu contre 1 en payant la somme qui correspond à ma console.
❑ Je donne 2 jeux contre 1 et bénéficie du port retour gratuit.

Je donne : .....

Je désire en 1er : .....

En 10ème : .....

La reprise des jeux est limitée en fonction du stock d'échange disponible renseignez vous. Pas de reprise sans boite ou sans notice. Port retour à la charge de notre clientele

on de commande prioritaire à découper puis à retourner rempli, niquement, a :"SHOOT AGAIN 145 rue de flandre, 75019 Paris."

r toute commande de console, veuillez rajoutez 30 frs de port (IMPERATIF)

OM .....PRENOM .....

RESSE .....

.....

LLE .....CODE POSTAL .....

LEPHONE : .....DATE .....

joins à ma commande : ❑ Un chèque (Envoi prioritaire), ❑ Un C.C.P
Un mandat lettre, ❑ Je paie au facteur, à la livraison et rajoute 35 f -->

JE DESIRE VOUS COMMANDER LE MATERIEL SUIVANT

Qté	Désignation	Prix
	Participation aux frais de port et d'emballage	+35 f
	Pour le paiement au facteur, rajouter 35 f ->	
	MONTANT TOTAL ->	

possede : ❑ Une Megadrive francaise ❑ avec adaptateur de jeu japonais ❑ sans adaptateur ❑ Une Game Gear ❑ Un gameboy ❑ Une Neo Geo ❑ une Nec ❑ Une Super Famicom ❑ Une Super NES U.S
❑ Une Super Nintendo ❑ avec un adaptateur de jeu japonais ou U.S. ❑ sans adaptateur de jeu ❑ Autre

Super Nintendo

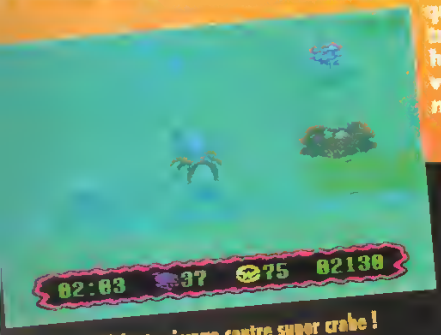
UNE BRADAPAPA-QUI A BEAUCOUP MAIGAL.

C'est bien difficile de devenir un observateur de l'espace et Widget est bien placé pour le savoir. Ce petit personnage violet au look pas très commun doit faire preuve des ses capacités en traversant quelque 16 niveaux d'un jeu d'action bourré d'originalités. Lors de chaque niveau, Widget doit obtenir des points d'expérience (des notes données à la fin), afin d'avoir le droit de participer à six missions dont il choisira l'ordre. L'atout de Widget est qu'il peut être multiforme, il se transforme selon les items découverts et selon les niveaux. De la pieuvre au footballer américain en passant par l'OVNI, Widget va rencontrer des ennemis qu'il pourra bombarder de projectiles divers et variés (selon la transformation). Pour ceux qui connaissent autre chose que Ranma 1/2 et Dragon Ball Z (merci, merci, Club Dorothéééééeeee !), sachez qu'un dessin animé dont Widget est le héros passe sur FR3, pardon France 3. Ce petit héros violet est une star aux Etats-Unis, d'où ce jeu de plates-formes haut en couleurs.

SUPER WIDGET

Je déteste ce personnage qu'est Widget ! Ce gnome violet m'a déjà fait changer de chaîne à la télé et je n'ai malheureusement pas pu faire la même chose avec le jeu, car je suis bien obligé de tester les jeux que l'on me donne pour vous informer, public chéri, lecteurs adorés (et gâtés) ! Et j'ai drôlement bien fait de laisser ma console allumée car Super Widget est un bon jeu de plates-formes sur Super Nintendo. Pas démentiel, mais d'une bonne carure dans le genre. Les 16 niveaux proposés sont superbes (à quelques [illegible] près, comme le niveau sous-marin) avec des couleurs partout et des détails rigolos. L'animation est bonne, mais c'est surtout le nombre important d'inovations dans la progression qui m'a séduit. On tombe dans des pièges fous et on se transforme sans cesse en truc bizarre, une sorte de super-héros glauque qui se transforme en machins louches, vous voyez ? Bref, Super Widget comblera les accros d'action mais sans pour autant atteindre la perfection.

OLIVIER



Widget-pieuvre contre super crabe !

Attention à ce niveau bien spécial, puisque Widget se trouve juché sur une plateforme qui avance alors que des ennemis viennent bloquer le passage. Il faut sauter et retomber sur les plateformes en mouvement.

SUPER WIDGET

EDITEUR	ATLUS
GENRE	PLATES-FORMES
MACHINE	FRANÇAISE
DIFFICULTE	MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAU DE DIFFICULTE	1
CONTINUE	PASSWORDS
NOMBRE DE NIVEAUX	16
TAILLE	8MB

Widget s'est transformé en abeille, ce qui lui permet de tirer à distance (comme la majeure partie des transformations). Après avoir explosé le monstre-plante qui se roule par terre de rage en bas, Widget pourra toucher le doigt qui le catapultera au niveau suivant.

- Des tonnes de niveaux variés et colorés.
- Des situations inédites et originales.
- Un style cartoon et un personnage multi-usages.

- Certains niveaux sont bâclés.
- Un jeu d'action auquel il manque la touche finale.

17 GRAPHISMES
Inégaux mais le plus souvent colorés et pleins de détails amusants, les décors de Super Widget ont le mérite d'être super variés.

16 ANIMATION
L'animation est fluide tant pour les scrollings que pour les mouvements des personnages. Il faut dire aussi que les sprites ne sont pas légions sur un même écran.

15 MANIABILITÉ
Un peu déroutant au début, les mouvements de Widget se contrôlent facilement avec de l'habitude. Son inertie en est la principale cause.

14 SON/BRUITAGE
Les thèmes sont super sympas et rigolos, mais les sons choisis pour les jouer sont stressants et sonnent complètement faux.

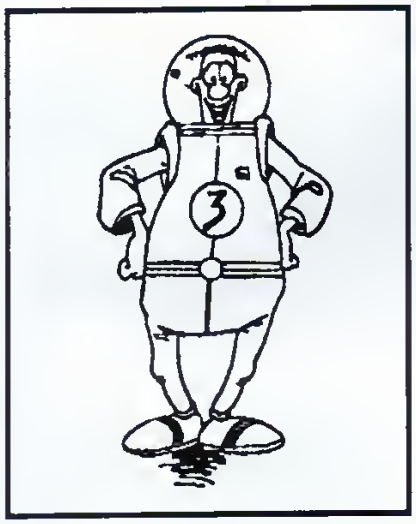
GLOBAL 73%

ESPACE 3 News

N° 2 - Septembre 1993

Vous avez été plusieurs milliers à nous faire confiance cet été. Nous allons essayer de faire encore plus. Nous baissons de nombreux prix

ESPACE 3 DOIT-IL ACCUEILLIR UNE MASCOTTE ? A VOUS DE DECIDER !



C'est après un très long voyage dans notre galaxie, en état d'hibernation, que ce sympathique extra terrestre a atteri sur notre planête ESPACE 3. Son vaisseau, après avoir subi les terrifiants trous noirs et les chocs des météorites, était dans un bien triste état et ne pouvait plus repartir. Alors notre extra terrestre, après un réveil difficile (217 années de voyage, imaginez !!!) décida de visiter les lieux. Quel ne fût pas son étonnement en découvrant toutes ces cartouches de jeux vidéo et consoles, la magie du laser, les techniques du 16 bits. Il nageait dans le bonheur, allant du shoot-them-up au beat-them-up en passant par des jeux de rôle, histoire de se réveiller les neurones. Ne voulant plus quitter cet endroit magique, il se proposa de porter notre sigle et de devenir notre mascotte. Nous lui avons répondu que nous ne pouvions pas décider seuls et c'est à vous, chers clients, de nous donner votre avis en nous communiquant votre vote sur le 3615 ESPACE 3 - rubrique J'AIME - J'AIME PAS. Un tirage au sort effectué parmi les réponses permettra à 50 petits veinards de gagner un tee-shirt ESPACE 3, SUPER NON !!!

3615 ESPACE 3 DEJA LA REFERENCE !...

Pour la revente et l'échange des jeux d'occasion, plus de 200 petites annonces cet été.
N'hésitez pas à laisser des messages dans la rubrique suggestion.

2 NOUVEAUX JEUX CONCOURS

LE SUPER TOP FLOP
LE MEGA TOP FLOP

Déterminez les 3 tops dans l'ordre (sept 93) et le flop sur SUPER NINTENDO et MEGADRIVE

4 000 F EN BONS D'ACHAT A GAGNER.

Vos votes déterminerons le classement par attribution de points 10 / 5 / 2 pour les 3 tops et -2 pour le flop.
Les personnes ayant les 3 tops dans l'ordre + le flop se partageront les lots. En cas d'égalité, ils seront tirés au sort. Il y aura de toute façon 7 gagnants au SUPER TOP-FLOP et 7 au MEGA TOP-FLOP

DU NOUVEAU... TOUJOURS DU NOUVEAU

Notre rubrique petites annonces ayant rencontrée un franc succès durant les vacances, nous avons décidé de l'améliorer. En effet, nombre d'entre vous se demande comment évaluer le prix des jeux d'occasions que ce soit pour la vente ou l'achat. Nous allons donc mettre à votre disposition une nouvelle rubrique sur le 3615 ESPACE 3 :

L'ARGUS DU JEU

Ce qui vous permettra d'avoir une estimation des prix de nombreux jeux que l'on peut trouver sur le marché de l'occaz.. Et oui, chez ESPACE 3, notre soucis principal est de vous servir.

L'EQUIPE ESPACE 3 VPC
DIDIER - RAYMOND - PATRICIA

VENTE PAR CORRESPONDANCE
☎ 20 87 69 55
Fax 20 87 69 75
(de Paris faire le 16)

ESPACE 3 games

LILLE
44 rue de Béthune
Tel : 20 57 84 82
★
4 rue Faidherbe
Tel : 20 55 67 43

STRASBOURG
6 rue de Noyer
Tel : 88 22 23 21
★
DOUAI
39 rue Saint Jacques
Tel : 27 97 07 71

SUPER NES USA

SUPER NES USA + Prise péritel + 1 manette 990 F
SUPER NES USA + Prise péritel + 2 manettes + Mario IV 1 190 F
SUPER NES USA + 1 manette + Street fighter 2 Turbo 1 569 F
MANETTE CAPCOM / 6 BOUTONS : 500 F - MANETTE SF3 : 149 F - SUPERSCOPE : 529 F

nouveautes

JURASSIC PARK
HYPER VOLLEY BALL
MIGHT AND MAGIC II
MORTAL COMBAT
UTOPIA

299F

KABLOO EY
ROAD RIOT
SPANKING QUEST
SKULJAGGER

395F

ADDAMS FAMILY 2
AMERICAN GLADIATORS
COOL WORLD
FINAL FANTASY MYSTIC QUEST
FINAL FIGHT
GREAT WALDO SEARCH
HIT THE ICE
MARIO IS MISSING
OUTLANDER
OUT OF THIS WORLD
PHALANX
ROAD RUNNER DEATH VALLEY
SHANGAI
SIMPSONS KRUSTYS FUN HOUSE
STREET COMBAT
SUPER GOAL
SUPER TURICAN
X ZONE (SUPERSCOPE)

449F

AMAZING TENNIS
CALIFORNIA GAMES
CHESTER CHEETAH
CHUCK ROCK
GODS
MICKET MISTICAL QUEST
NCAA BASKET BALL
ROBOCOP 3
SUPER BUSTER BROTHER
SUPER VALIS IV
TERMINATOR
TOM & JERRY
YOSHI'B COOKIE
WINGS 2

495F

ALIEN 3
BATTLETOADS
CAPTAIN OF AMERICA
COOLSPOT
FATAL FURY
LOST VIKING
MECN WARRIOR
SONIC BLASTMAN
SPIDERMAN X MAN
STAR FOX
SUPER STRIKE EAGLE (F15)
TAZMANIA
TERMINATOR 2
TINY TOON
TOYS
UNIVERSAL SOLDIER
WARP SPEED
WINGS COMMANDER
WOLFCHILD

539F

EVO
BUBSY
FINAL FANTASY 2
KING ARTHUR'S WORLD
NBA BASKET BALL
SHADOW RUN
SIM EARTH
SOUL BLAZER

590F

DUNOEON MASTER
WWF2 : ROYAL RUMBLE

SUPER PROMO

ACTRAISER	395 F	POWER MOVES (POWER ATHLETE)	390 F
DESERT STRIKE	390 F	PUSH OVER	395 F
F ZERO	390 F	RACE DRIVIN	299 F
GHOULS AND GHOSTS	299 F	SIM CITY	449 F
GRADIUS III	299 F	STAR WARS	449 F
JAMES BOND JR	299 F	STREET FIGHTER II	390 F
LETHAL WEAPON 3	299 F	SUPER R TYPE	299 F
PIT FIGHTER	299 F	YS III	299 F

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM + Alimentation + PERITEL 1 390 F
SUPER FAMICOM + 1 Cartouche au choix d'une valeur maxi de 590 F 1 790 F

nouveautés

MARIO COLLECTION
NIGEL MANSELL GP
RAMNA 1/2 2 645 F
STREET FIGHTER 2 TURBO TEL

299 F

CONTRA SPIRIT
JACKY CRUSH
JOE & MAC II
PHALANX
POWER ATHLETE
SKY MISSION

390 F

ALIEN VS PREDATOR
AXELAY
BLUES BROTHERS
DEAD DANCE
LOONEY TOON (road runner)
SONG MASTER
TURTLES IV
USA ICE HOCKEY

449F

TINY TOON

490F

AGURI SUZUKI F1 SUPER DRIVING
POP'N TWIN BEE
POPULOUS II
STRANGE WORLD (KIKI KAI KAI)
SUPER DUNK STAR
SUPER FORMATION SOCCER 2
SUPER VOLLEY BALL 2
SUPER VOLLEY BALL TWIN
VALKEN

590F

DRAGON BALL Z 2
EXHAUST HEAT 2
FAMILY TENNIS
MAGIC JOHNSON SUPER PUNK
SUPER BOMBERMAN
TETRIS 2

690F

WORLD HEROE

GIGA PROMO

PRINCE OF PERSIA	199 F	STAR FOX	390 F
BATMAN RETURN	299 F	OUT OF THIS WORLD	299 F
BRASS NUMBER	299 F	RAMNA 1/2 1	490 F
CASTLEVANIA IV	299 F	ROCKETTER	150 F
COMBATRIBES	299 F	ROYAL CONQUEST	199 F
DINA WARS	250 F	RUSHING BEAT	299 F
FINAL FIGHT 2	299 F	RUSHING BEAT 2	299 F
FLYING HERO	299 F	SMASH TV	199 F
HUMAN GRAND PRIX	499 F	SOUL BLADER	199 F
IKARI NO YSAI	299 F	STAR WARS	399 F
IMPERIUM	199 F	SUPER DOUBLE DRAGON	299 F
		THE KING OF THE RALLY	299 F

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO + STAR WING 990 F

nouveautés

MORTAL KOMBAT et SUPER STRIKE EAGLE

299 F

EARTH DEFENSE FORCE
L'ARME FATALE

349 F

JOE AND MAC
POPULOUS
DRAGON'S LAIR
SUPER KICK OFF

385 F

MARIO KART
ZELDA 3
WORLD LEAGUE BASKETBALL

419 F

JIMMY CONNORS
SUPER PGA GOLF

439 F

ADDAMS FAMILY 2
ASTERIX
BULLS VS BLAZERS
CANTONA FOOTBALL CHALLENGE
DESERT STRIKE
NHLPA HOCKEY
POCKY AND ROCKY
ROBOCOP
STAR WING
SWIV

469 F

BOB

495 F

FIGHTING SPIRIT
WORLD CLASS RUGBY

GAME BOY

PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 99 F

Nouveauté : MORTAL KOMBAT

99 F

UNIVERSAL SOLDIER

149 F

ALLEWAY
ALTERED SPACE
DR. FRANKEN
DRAGON'S LAIR
KICK OFF
PRINCE OF PERSIA
R TYPE II
SUPER RC PRO AM
TURRICAN

195 F

ALIEN 3
KIRBY'S DREAM LAND
SUPERMARIOLAND
TOP RANK TENNIS
YOSHI COOKY
YOSHI

239 F

ADDAMS FAMILY 2
BATTLE TOADS 2
CASTLEVANIA 2
DARKWING DUCK
CHUCK ROCK
DOUBLE DRAGON 3
F15
FELIX THE CAT
FINAL FANTASY LEGEND 2
JIMMY CONNORS
JOE & MAC
JURASSIC PARC
LEATHAL WEAPON
MOHAMED ALI BOXING
NIGEL MANSEL
SPEEDY GONZALES
SPIDERMAN 3
STAR WARS
SUPER HUNCH BACK Quasimodo
SUPERMARIOLAND II
TERMINATOR II
TINY TOON
TITUS THE FOX
TOM & JERRY

259 F

ASTERIX
EMPIRE STRIKES BACK
LEMMINGS
MACDONALD LAND
MEGAMAN 3
POPEYE 2
POPULOUS
ZELDA

299 F

FINAL FANTASY LEGEND III

F1 RACE + ADAPTATEUR 4 P / 199 F

ACCESSOIRES

HANDY BOY	299 F
JOYSTICK ARCADE PRO 5 6 boutons, compatible Mégadrive et Super Nintendo / Super Famicom	349 F
BATTERY PACK +Alimentation secteur pour Gameboy	149 F
ACTION REPLAY PRO Pour Mégadrive	449 F
ACTION REPLAY PRO Pour Super Nes/Super Famicom/Super Famicom Peut être utilisé comme adaptateur universel	449 F
ACTION REPLAY PRO pour Game Boy	299 F

GENIAL !!!

ADAPTATEUR POUR SUPER NINTENDO EUROPE
permettant d'utiliser les cartouches
US et japonaises
Fonctionne aussi avec
SUPER MARIO KART et STAR FOX
ADAPTATEUR SUPER NINTENDO : 99 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETÉE : 69 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETÉES : GRATUIT
OU POUR L"ACHAT DE 2 JEUX
SUPER NES / SUPER FAMICOM
UNE RALLONGE POUR MANETTE SNES/SFC/
SUPER NINTENDO AVEC ENROULEUR

MEGADRIVE JAPONAISE

MEGADRIVE 2 + PERITEL + SONIC 840 F

nouveautés

BEST OF THE BEST	TEL
BOB	TEL
HOOK	TEL
JURASSIC PARK	TEL
MORTAL COMBAT	TEL
NIGEL MANSEL	TEL
PELE SOCCER	TEL
PUGSY	TEL
ROCKET KNIGHT ADV.	TEL
ROLLING THUNDER 3	TEL
SHERLOCK HOLMES 2	TEL
WOLF CHILD	TEL

249 F

AQUATIC GAMES (J POND III)	EUR
HOME ALONE	USA
INDIANA JONES	EUR
LITTLE MERMAID	USA
MICKEY CASTLE	JAP

299 F

ATOMIC RUNNER	USA
BART SIMPSON	EUR
BIOHAZZARD BATTLE	USA
CAPTAIN OF AMERICA	USA
CHAKAN	USA
CRUE BALL	JAP
CRYING	JAP
GREEN DOG	EUR
LHX ATTACK CHOPPER	USA
LOTUS TURBO CHALLENGE	USA
MICKEY ET DONALD	JAP
POWER MONGER	USA
RISKY WOOD	USA
SLIM WORLD	USA
SUPER HIGH IMPACT	USA
SUPER SMASH TV	USA
TALE SPIN	USA
TAZMANIA	EUR

345 F

BATTLE TOADS	JAP
GLOBAL GLADIATOR	US/EUR

CARTOUCHES MEGADRIVE A PARTIR DE 99 F

385 F

BULLS VS BLAZERS	US/EUR
COOL SPOT	EUR
ECCO LE DAUPHIN	EUR
FATAL FURY	USA
G LOC	EUR
JAMES BOND 007	EUR
JOHN MADDEN 93	USA
JUNGLE STRIKE	EUR
MUHAMMAD ALI	USA
NHLPA HOCKEY	USA
OUT OF THIS WORLD	EUR
POWER ATHLETE (Deadly Moves)	USA
ROAD RASH II	EUR
INTERNATIONAL RUGBY	EUR
SHINING FORCE	EUR
SHINOBI III	JAP
SIDE POCKET	EUR
SPLATTER HOUSE III	JAP
STREET OF RAGE 2	EUR
STRIDER 2	
SUPER KICK OFF	EUR
T2 ARCADE GAME	USA
THUNDER FORCE IV	EUR
TINY TOON	EUR
TMNT HYPERSTONE HEIST	EUR
X MEN	EUR

MEGA PROMO

SONIC 2	299 F	FLASH BACK	349 F
BLOCK OUT	99 F	JORDAN VS BIRD	190 F
ALIEN 3	249 F	KID CHAMELEON	149 F
ALISIA DRAGON	199 F	LAND STALKER	379 F
ATOMIC ROBOKID	149 F	MASTER OF MONSTERS	99 F
AYRTON SENNA GP	290 F	MERCS (cartouche française)	149 F
BATMAN RETURN	249 F	OUTRUN 2019	199 F
BUBSY	279 F	RAMBO 3	199 F
CALIFORNIA GAMES (Cartouche française)	199 F	ROAD RASH	199 F
DARIUS II	149 F	SAINT SWORD	149 F
DICK TRACY	199 F	SONIC	149 F
DAVID ROBINSON BASKETBALL	199 F	THUNDERFORCE III	199 F
DONALD QUACK SHOT	150 F	THUNDER PRO WRESTLING	129 F
EA ICE HOCKEY	199 F	TOKI	199 F
F1 CIRCUS	190 F	TOE JAM EARL	129 F
F 22 INTERCEPTOR	199 F	TURBO OUT RUN (cartouche française)	199 F
GALAXY FORCE 2 (60 Hz)	99 F	UNDEADLINE	149 F
GOLDEN AXE 2 (Cartouche française)	199 F	VERITEX	129 F
GYNOUG	149 F	WONDERBOY 3	129 F
J MADDEN 92	199 F	ZERO WING	129 F

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES N'HESITEZ PAS A CONSULTER LE 3615 ESPACE 3

LIVRAISONS RAPIDES PAR COLISSIMO 24/48 h

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F
AVEC 1 CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

NEO GEO

NEO GEO + PRISE PERITEL	2 490 F
NEO GEO + Prise péritel +1 cartouche d'une valeur de 690 F MAXI au choix	2 990 F
MANETTE	490 F
MEMORY CARD	229 F
ART OF FIGHTING	1490 F
BLUES JOURNEY	590 F
BURNING FIGHT	690 F
EIGHT MAN	790 F
FATAL FURY	990 F
FATAL FURY II	1290 F
FOOTBALL FRENZY	990 F
GHOST PILOT	590 F
KING OF MONSTER II	1290 F
LAST RESORT	1290 F
MAGICIAN LORD	590 F
MUTATION NATION	1190 F
NAM 1975	590 F
POP HENTER	TEL
SAMOURAI SHOW DOWN	1590 F
SENGOKU II	1490 F
SUPER BASEBALL 2020	590 F
SUPER SIDE KICKS	1490 F
TRASH RALLYE	890 F
3 COUNT BOUNT	1490 F
VIEW POINT	1690 F
WORLD HEROE II	1490 F

GAME GEAR

GAME GEAR + SONIC 2 +LOUPE
ALIMENTATION SECTEUR
1 090 F

GLOBAL GRADIATOR	249 F
MICKEY MOUSE 2	199 F
MORTAL KOMBAT	TEL
SONIC 2	199 F

NOMBREUX TITRES EN STOCKS NOUS CONSULTER

GENIAL
LE CDX PRO 449 F
PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET USA SUR VOTRE MEGA CD JAPONAIS

MEGA CD

MEGA CD 2	1 790 F
MEGA CD 2 (Version Française) + Road Avenger	1 990 F
MEGA CD USA + Solfeace + Sherlock Holmes + 4 jeux en 1+ CDX PRO	2 490 F

MEGA CD JAPONAIS		MEGA CD USA	
4 JEUX EN 1	449 F	BATMAN RETURN	449 F
AFTER BURNER III	399 F	CHUCK ROCK	449 F
AH FIRE HAWK	TEL	COBRA COMMANDO	449 F
BLACKHOLE ASSAULT	299 F	COOL SPOT	TEL
ELECTRIC NINJA ALESTE	299 F	DARK WIZARD	449 F
ERNEST EVANS	299 F	DUNE	TEL
FINAL FIGHT	299 F	ECCO LE DAUPHIN	449 F
HEAVY NOVA	299 F	HOOK	449 F
INDIANA JONES	449 F	INXS Music video	549 F
PRINCE OF PERSIA	390 F	JAGUAR XJ220	449 F
RAMNA 1/2	449 F	KRISS KROS	549 F
ROAD BLASTER	489 F	MONKEY ISLAND	449 F
SILPHEED	590 F	NIGHT TRAP	495 F
SOL FEACE	290 F	RISE OF THE DRAGON	449 F
SUPER LEAGUE	450 F	SEWER SHARK	549 F
TIME GAL	489 F	SHERLOCK HOLMES	449 F
WONDER DOG	390 F	SHERLOCK HOLMES 2	449 F
		SPIDERMAN	449 F
		TERMINATOR	495 F
		WOLF CHILD	449 F

Bon de commande à envoyer à **ESPACE 3 VPC** - Rue de la voyette - centre de gros n°1- 59818 LESQUIN **Tel : 20 87 69 55**

CONSOLES & JEUX	PRIX
Frais de port * (Jeux 20 F/consoles & accessoires volumineux : 50 F)	20 F
TOTAL A PAYER	

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
AGE : ..... Téléphone : ..... Signature :
(parents pour les mineurs)

Je joue sur :

SUPER NINTENDO ❑	SUPER FAMICOM ❑	MEGA CD ❑
SUPER NES ❑	NES ❑	GAME BOY ❑
MEDAGRIVE ❑	MASTER SYSTEM ❑	GAME GEAR ❑

Mode de paiement : ❑ Chèque bancaire ❑ Contre-remboursement + 35 F ❑ Carte bleue Numéro
Date de validité :
Signature :

* CEE - DOM TOM : Cartouches : 40 F Consoles : 90 F

LES CHEQUES DOIVENT ETRE LIBELLES A L'ORDRE DE ESPACE 3 VPC
TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

Prix valables sauf erreur d'impression -Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs -Dans la limite des stocks disponibles

SURF IN USA POUR UN NINJA

Dès le début, vous voici à cheval pour une course d'enfer où il vous faut éviter les obstacles au sol, et où il faut détruire les ennemis qui arrivent tout en ramassant les bonus sur le chemin! Facile. Ah? On ne vous a pas dit, il faut aussi en même temps chanter "Singing in the Rain", brancher le grille-pain, jouer au 421, refaire le point de règle 215-89 de Paramoïn et écrire une lettre à Cindy! Facile...

Suspendu au dessus d'un gouffre, on n'arrête pas le progrès! Ne lâchez pas la corde, et sauvez à tirer tout en vous déplaçant!

SHINO

On croyait que le Neo Zeed était bel bien mort, et bien scoop: ce n'est pas vrai! Et cette fois, pour son retour, il a mis les moyens! Si vous ne vous êtes jamais senti tout petit, soit vous jouez à Shinobi III contre les deux derniers boss, soit vous regardez la Terre de très loin, la première hypothèse étant moins chère, moins risquée, moins fatiguante... et l'effet est le même, ou presque! On ne vous racontera pas l'histoire qui consiste, comme vous vous en doutez, à aller casser la tête à Neo Zeed qui, cette fois, est très, très balèze, et très, très gros. Pour y arriver, vous utiliserez non seulement vos petits pieds tout menus, mais aussi un bel étalon et un surf à réacteur, on the water! Même les ninjas se mettent au surf, c'est l'été, c'est la fête! Dans ce nouvel épisode, vous retrouverez bien entendu les magies ninja de la mort (qui tuent) mais aussi des nouveaux coups! De plus, vous pourrez désormais vous accrocher aux murs ou bien aux cordes suspendue aux plafonds! Un Shinobi 120% action, un régal hors pair!

Un boss subjuge avec des déformations à ne plus savoir où en mettre. Oh! Une déformation! Où la mettre? Une fois mort, vous pourrez enfin faire un tour en surf, sur les étendues d'eau salée du coin. Des étendues vraiment salées!

Ce troisième épisode de la saga des Shinobi a de quoi plaire, c'est incontestable. Avec des graphismes superbes, une animation qui nous sort au moins un différentiel à chaque instant, des musiques qui donnent une ambiance unique et des déformations elles aussi géniales, le jeu atteint des sommets là-haut sur sa montagne. Hélas, sa durée de vie est très moyenne, pour ne pas dire franchement courte. On se régale à chaque niveau, la variété y est pour quelque chose, mais la fin approche trop vite. Shinobi III est un jeu idéal si on se le fait offrir. Autrement, en deux jours, on regrette son achat, et on file voir pour l'échanger au tabac du coin, ce qui ne marche que rarement, parce que le tabac du coin ne reprend que peu de soft.

T.S.R.

MAGIE! MAGIE! LA NOUVELLE SOLUTION POUR SE BATTRE!

Les magies n'ont pas changé! On retrouve celles dont on se servait déjà dans The Revenge of Shinobi. Une démonstration furieuse des dragons de feu, un champ protecteur, une attaque destructrice qui détruit (oui, même vous), et un sort pour nous faire faire des bonds de géant (Bonkkaapé). A user avec modération.

Shinobi III

Shinobi est un vieux pote qui ne m'a jamais déçu, j'ai aimé tous les épisodes de la série, que ce soit sur Master Megadrive ou Game Gear. Une fois de plus, Shinobi III est une petite merveille que je ne peux que conseiller à tous les ségamaniaques. La réalisation est irréprochable et l'action est aussi variée que passionnante, que demander de plus? On peut quand même regretter que le jeu ne soit pas plus long car on en vient à bout nettement plus rapidement que The Revenge of Shinobi et on est tellement pris par l'aaction que ça fait mal de s'arrête en plein élan. Quelques niveaux supplémentaires auraient été les bien venus, tant pis, on attendra Shinobi IV !

AHL

Dans ce niveau ascenseur, pas le temps de respirer. On compte d'ailleurs déjà trois morts et Olivier reste toujours en apnée après trois jours de jeu. Evitez les poutres et devancez la pancarolle pour ne pas finir en crêpe tôt ou tard.

On retrouve aussi les bonus de l'épisode précédent (un oubliés Shadow Dancer). On garde ce qui est bon et on jette le reste. Le bon du cet épisode, ce sont entres autres les décors multiplans de différentiels.

SHINOBI III

EDITEUR • SEGA
MACHINE • JAPONAISE
GENRE • ACTION
DIFFICULTE • FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 4
NOMBRE DE NIVEAUX • 5
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • 3

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

- Des déformations en veux-tu, en voilà.
- Des graphismes top!
- Des niveaux variés.

- Une durée de vie très faible. Il est mort Jim.
- Trop peu de niveaux.

17 GRAPHISMES
Des niveaux superbes avec une ambiance géniale.

17 ANIMATION
Attention aux déformations!

14 MANIABILITÉ
Il est parfois difficile d'enchaîner ses prises comme on le souhaiterait.

17 SON/BRUITAGE
Des musiques et des bruitages qui font honneur à la Megadrive et ne sont pas s'en rappeler Mystic Defender.

GLOBAL 90%

SHINOBI III

Les Beach Boys l'avaient dit, Surf In USA! C'est parti pour l'un des niveaux les plus originaux de ce Shinobi!

SHINOBI III CONTRE STRIDER II

Il n'était pas vraiment utile de mettre en challenge The Revenge of Shinobi, car depuis le temps de sa sortie, tout le monde, sauf les inconditonnels, l'a oublié. Pourtant, il faut admettre que cet épisode possédait une bien plus longue durée de vie que ce Shinobi III qui, avec sa demi-douzaine de niveaux, n'atteint pas le top dans le domaine. Strider II, plus récent, propose un challenge plus adéquat, même s'il se fait rétamer en deux secondes et demi. Shinobi III possède de meilleurs graphismes, de meilleurs sons, il est en outre bien plus varié, et ne se contente pas de reprendre ce qui pouvait être bon dans l'épisode précédent. Si votre coeur balance, faites-le vite pencher du côté du ninja, Strider n'ayant pour sa part que bien peu d'intérêt.

Shinobi III ressemble, par certains aspects, à Strider. Il vous est non seulement possible de vous accrocher aux plafonds, mais vous pouvez aussi prendre appui sur les murs afin d'effectuer des sauts plus hauts.

Retrouvez *Game Over* sur Radio-Nantes (100.9) le mercredi tous les 15 jours : nombreux cadeaux !!!

7 années d'expérience !

4 adresses :

ANGERS	49100	19 rue Saint-Julien	41.87.93.31
NANTES	44000	12 rue J.-J. Rousseau	40.73.89.16
LA BAULE	44500	2 avenue des Platanes	40.60.82.56
LA FLECHE	72200	9 rue Grollier	43.45.98.61

Game Over

Distributeur officiel des marques **NINTENDO - SEGA - SNK** (NEO-GEO) **- ATARI** (LYNX) Rayons micros **PC - AMIGA - ATARI ST - AMSTRAD**

MEGADRIVE

Console

- + manette + jeu imposé	690 F
- + 2 manettes + 3 jeux (compilation)	895 F
Manette Pro 2 SEGA	119 F

Jeux

Thunderforce	*290 F*
Mickey & Donald	*290 F*
Sonic 2	*290 F*
Amazing Tennis	449 F
Flash Back	375 F
Tiny Toon	375 F
Cool Spot	375 F
Fatal Fury	375 F
X Men	375 F
Jungle Strike	375 F
Bulls vs Blazers	375 F
Team USA Basket	375 F
Sunset Rider	375 F
Global Gladiator	375 F
Shinning Force	375 F
Summer Challenge	375 F
Tortue Ninja IV	375 F
Golden Axe III	375 F
MEGA CD II	**(nous consulter)**

GAMEGEAR

Console

- avec Columns	590 F
- avec 4 jeux (compilation)	790 F

Jeux

Senna Gd Prix	199 F
Sonic 2	249 F
Street of Rage	249 F
Wimbledon	249 F
Olympic Gold	249 F
Kick Off	249 F
Mickey 2	259 F
Tom & Jerry	259 F
Prince of Persia	259 F
Talespin	259 F
Defender of Oasis	320 F

GAME BOY

Console

- Basic (piles incluses)	350 F
- Tetris (link-casque-piles)	489 F

Jeux

Universal soldier	99 F
Boulder Dash	99 F
Pac Man	99 F
Beach Volley	99 F
Dragon Lair	149 F
Kick Off	149 F
Turrican	149 F
R-Type	149 F
Adams Family	149 F
Blade of Steel	199 F
K.O. Boxe	199 F
Kirby Dream Land	209 F
Super Mario 2	229 F
Astérix	250 F

*Tout l'été, Game Over vous offre une casquette américaine !!!**

* Pour 500 F d'achat et dans la limite du stock disponible

LYNX

Console

- Batman avec piles, link et pochette	690 F

Jeux Prix unique 229 F pièce

Hydra	APB
Road Blaster	Crystal
Rampage	Pac Land
Hard Drivin'	Soccer
Rampart	Basket
Hockey	Casino
Scrapyard Dog	Golf

SUPER NINTENDO

Console

- + manette + Mario Kart	890 F
- + manette + Star Wing	990 F
Manette SN Pro Pad	159 F

Jeux

Populous (Fr.)	349 F
Kick Off (Fr.)	349 F
Mario Kart (Fr.)	389 F
Mario Paint (Fr.)	389 F
World League Basket (Fr.)	389 F
Jimmy Connors (Fr.)	419 F
NHLPA Hockey (Fr.)	439 F
Star War (Fr.)	499 F
Lemmings (Fr.)	499 F
Astérix (Fr.)	499 F
Tom & Jerry (US)	390 F
Bubsy (US)	490 F
Fatal Fury (US)	490 F
Basket Techmo (US)	590 F
Final Fight (Japon)	490 F
Street Fighter (Japon)	490 F
Dragon Ball Z2 (Japon)	690 F

NEO-GEO

Console

+ manette + jeu imposé	2490 F
Memory card	199 F
Manette NEO-GEO	490 F

Jeux

Magician Lord	690 F
Sengoku	690 F
Base-Ball 2020	690 F
Trash Rally	890 F
Soccer Brawl	990 F
Sengoku 2	1390 F
Art of Fighting	1490 F
Super Side Kick	1490 F
Base-Ball Star 2	1490 F
Fire Suplex Catch	1490 F
View Point	1690 F

Toutes nos consoles, garanties un an, sont livrées en version française avec cable péritel et alimentation secteur.

B O N D E C O M M A N D E

NUMERO DE CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

DATE D'EXPIRATION

BANQUE

DATE DE COMMANDE ET SIGNATURE

NOM

ADRESSE

C POSTAL

VILLE

Tél Age

AUTRES TITRES NOUS CONSULTER

CONSOLES ET JEUX COMMANDES	PRIX
FRAIS DE PORT (Consoles 50 F)	20 F
TOTAL A PAYER	F

Mode de paiement Chèque bancaire ☐ Carte Bleue ☐

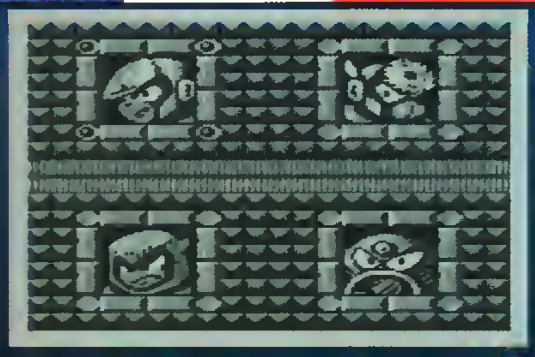
CONSOLE UTILISEE : Super NINTENDO ☐ Game Boy ☐ SEGA Megadrive ☐ Game Gear ☐ Mega CD ☐ ATARI Lynx ☐ SNK Neo-Geo ☐

Les marques citées sont des marques déposées.

Les prix sont modifiables sans préavis. Les nouveautés annoncées peuvent être retardées. Aucun réglement ne sera encaissé si le produit commandé est épuisé ou n'est pas disponible !!!

Passer les commandes (par téléphone ou par bon) au magasin de votre choix : références en en-tête.

Game Boy French Collection



Une galerie de portraits qui propose des rigolos du genre de Cinch Man, Metal Man, Wood Man ou Air Man. Chaque robot possède son niveau et sa spécialité. Après chaque victoire sur un robot, vous récupérez son arme spéciale, utilisable ensuite.

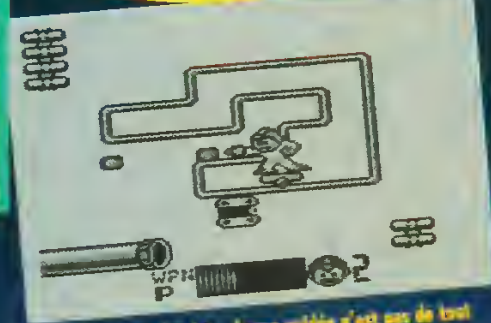
BANANE MAN CONTRE SCHTROUMF MAN !

Vous en avez bouffé du Robot et du Dr Wiily dans le premier épisode ? Eh bien, vous allez en avoir une indigestion, car huit nouveaux machins métalliques tous frais viennent de sortir des usines du Dr fou. Ce dernier a réussi à partir dans le futur et a récolté des composants ultra-sophistiqués pour concevoir des robots déments. Comme ce dernier veut toujours conquérir la terre, Megaman est à nouveau sur la brèche. Cette fois, il pourra se faire aider par un rlups en boîte de conserve auquel il devra adjoindre des gadgets trouvés çà et là. Sinon, rien n'a changé dans l'univers mégamanesque : huit niveaux et huit boss, des armes spéciales à gagner, des plates-formes qui tuent, la routine en fait !

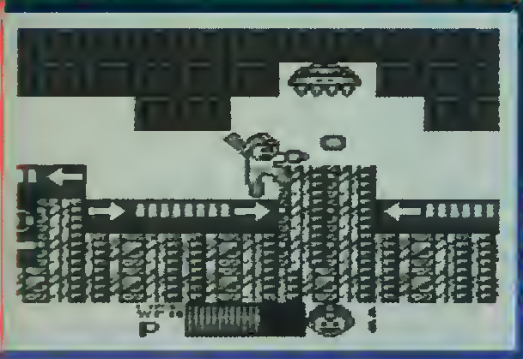
MEGAMAN II

Megaman, c'est une institution, le Dallas de l'action sur la gamme Nintendo ! Pensez donc : alors que Megaman 4 est testé sur NES ce mois-ci dans Pad, les japonais en sont déjà à Megaman 6 qui sort ces temps-ci. Quant à une version SFC (attendue et mythique), elle est annoncée. Sur Game Boy, Megaman 3 est sorti en import et le numéro 4 est en cours de finition chez Capcom. Le deuxième volet que nous testons aujourd'hui sort en officiel français. Soit dit en passant, je trouve que cet épisode ressemble fort au Megaman III sur NES. Soit dit aussi en passant, je trouve que Capcom aurait pu faire un peu plus d'efforts dans les innovations (comme pour Megaman III sur GB). Car tout est toujours pareil dans Megaman : on saute, on tire, on évite de justesse et on pique des crises de nerfs velues tellement c'est dur... Mais alors, qu'est-ce qu'on aime ça ! La réalisation est sans surprise, c'est du tout bon et ça plaît à ceux qui aiment le genre.

OLIVIER



Ce petit voyage sur la plate-forme guidée n'est pas de tout repos car il s'agit de rester sur celle-ci tout en évitant les attaques.



Wood Man (Wood=Bois) et Metal Man (Metal=Metal !) sont nuls pour une même cause mais se baissent différemment. Cela vient et fait d'une vieille histoire d'arbre coupé par une scie circulaire, vous voyez le genre ?

MEGAMAN II

EDITEUR	CAPCOM
GENRE	PLATES-FORMES
DIFFICULTE	DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE	1
NOMBRE DE JOUEURS	1
NOMBRE DE NIVEAUX	8
CONTINUES	
PASSWORDS	

- De nouveaux robots pour les amateurs.
- Une durée de vie importante pour un jeu d'action pure.

- Réservé uniquement aux pros.
- Un manque de nouveautés.

GRAPHISMES 14
C'est pas vraiment extraordinaire mais assez réaliste pour que l'on ne soit pas dépaysé de l'univers Megaman. Peut faire mieux quand même...

ANIMATION 16
Des animations fluides et aucun ralentissement, même lors des surcharges en sprites (assez rares).

MANIABILITÉ 14
Une précision au millimètre près et c'est bien là le problème car on se retrouve en difficulté extrême, même si le personnage répond bien.

SON/BRUITAGE 16
Des thèmes vraiment, légèrement frais, dans le plus pur style Megaman et jeu d'action Game Boy. "Ca swingue" comme dirait l'ancêtre !

GLOBAL 86%

MONSIEUR DESBOIS?

ROBIN HOOD PRINCE OF THIEVES

EDITEUR • MINDSCAPE
GENRE • AVENTURE
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • 3

Robin Hood prince of thieves

Pour la première fois sur Game Boy, Robin des Bois fait son apparition sur Game Boy dans un jeu d'aventures assez axé sur l'action. Je tiens à vous prévenir de suite, ne vous attendez pas à du Final Fantasy (Mystic Quest in french) ou du Zelda, bien que la vue soit la plupart du temps en 3D isométrique. En fait, l'ambiance est plus européenne, avec des décors très fouillés et des sprites assez grands. A tel point d'ailleurs que l'on a quelquefois du mal à s'y retrouver. Le réalisme est plus réussi dans Robin Hood que dans Zelda (qui arrive bientôt sur GB) mais le plaisir de jeu bien inférieur. Les scènes de combats en vues de profil (qui entrecoupent le jeu en vues de dessus) ne sont pas réussies techniquement. En ce qui concerne le scénario, il reprend l'histoire archi connue de Robin des Bois. . Vos personnages possèdent leurs caractéristiques propres: expérience, points de dégâts, attaque, defense, agilité, etc... Un écran représente l'équipement et permet d'échanger des objets entre personnages. Tout est conçu comme dans un jeu de rôle (recherche, actions, dialogues) mais avec une bonne part d'action. Et c'est en cela que le jeu est intéressant, car ce n'est certainement pas l'aspect technique qui m'a le plus interpellé.

OLIVIER

13 GRAPHISME	13 ANIMATION
14 SON/BRUITAGE	17 MANIABILITE

GLOBAL 68

INTERDIT AUX NANAS !

1 Tout sur les filles !
2 Comment assurer à ton premier rencart ?
3 Embrasser une fille... c'est tout un art ?
4 Tu n'as pas encore eu de rapports sexuels. Est-ce normal ?
5 Comment être plus sûr de toi ?

1 Comment rencontrer des filles ?
2 Es-tu prêt à faire l'smour ?
3 Qu'est-ce qui fait craquer les filles ?
4 Comment avoir beaucoup de succès ?
5 Comment sortir avec une fille sans perdre ton indépendance

36 70 21 01 36 70 21 07

gagnez avec CANAL 21

Un appareil photo
36 68 21 01

La cassette vidéo de Malcom X...
36 68 21 01

Une console Sega
36 68 21 02

La cassette vidéo de Alien 3

Un magnétophone de "MAMAN J'AI RATÉ L'AVION"

Un Gameboy

36 68 21 02

Concours Musique 36 68 21 06 gagnez

- Des vidéos : Arrested Developement, New Kids on the Block...
- Des CD : The Clash, Depeche Mode, Georges Michael & The Queen, U2 Zooropa, Patrick Bruel...
- 2 billets pour les concerts de : Lenny Kravitz, UB 40 à Bercy.

stars secrets 36 70 21 06 Tous les potins sur vos stars préférées

et sur votre minitel : le N°1 des bourses d'échanges de jeux vidéos, 3615 code CANAL 21

pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2,19 F par minute.En 36 15, la taxation est de 1,27 F la minute. pour les appels 36 70 la taxation ne sera que de 8,19 F à la connexion plus 2,19 F par minute. Ces services geniaux sont edités par News Telemedia, BP N 428.09, 75424 Paris Cedex 09.

CODE MEDIA 171

Super Nintendo French Collection

Vortz rencontre un curieux personnage en la personne de Dolf le mercenaire. Ce dernier passe en effet son temps à jouer au tennis... avec des raquettes. Son bazooka en guise de raquette de tennis, amusant non ?

DANSE MACABRE POUR L'ESPRIT DE LUTTE! (VF)

L'histoire est complètement nulle puisque la guerre de 2151 a tout détruit sur Terre et qu'un seul seigneur en est sorti victorieux : Jade, le Roi du combat. Quatre supercombattants viennent attaquer les six gardiens de la tour de Jade mais un seul peut entrer dans cette tour, le plus fort. C'est complètement idiot, mais là n'est pas le problème, vous devez choisir un des quatre champions qui lutteront contre les trois autres avant de se payer six boss et enfin se frotter au Roi du Combat en personne. Techniques spéciales à gogo, coups violents et pouvoirs surpuissants : voilà ce qui nous intéresse, nous les joueurs bourrins. Alors le scénario hein...

Fighting Spirit

Les dernières secondes de vie de Sych en direct.

Le coup spécial de l'Hirondelle Mortelle est réalisé ici par Katono qui fait recracher son quatre heures à Beans, le punk aux chaussures cosmiques.

En japonais, Fighting Spirit est sorti depuis pas mal de temps sous le nom de Dead Dance, il était dans la lignée de la saga Rushing Beat (Rival Turf chez nous) avec cette fois comme seule possibilité le combat singulier. Ressenti au départ comme la réponse Jaleco au Street Fighter II de Capcom, ce jeu a vite été bouclé par les possesseurs de SFC qui s'étaient tous jetés sur SF II. Eh bien en France, je pense que le scénario devrait être identique, mais cette fois avec Street Fighter II Turbo. C'est bien dommage pour Fighting Spirit que je trouve très intéressant et sympa à jouer. Ses graphismes au look dessin animé japonais, ses nombreux coups normaux et spéciaux (20 par personnage), ses digits sonores et même le ralenti-magnétoscope, tout a été fait pour en faire un hit. Mais malheureusement qui ne fait pas le poids face au géant SF II Turbo qui arrive. OLIVIER

FIGHTING SPIRIT

EDITEUR	JALECO
GENRE	BEAT-THEM-UP
TAILLE CARTOUCHE	16 MB
DIFFICULTE	MOYENNEE
NIVEAUX DE DIFFICULTE	3
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
NOMBRE DE NIVAUX	11
CONTINUES	PASSWORDS

- Des sprites au look "dessin animé japonais"
- Des coups normaux spéciaux très nombreux.

- Pas assez de rigueur dans la gestion des collisions.

GRAPHISMES 15
Les sprites sont un peu petits mais très bien dessinés, dans la plus pure tradition des dessins animés japonais.

ANIMATION 16
La fluidité est de mise et les mouvements très réalistes. Une lenteur générale fait quelque peu de l'ombre au tableau.

MANIABILITÉ 16
Les coups spéciaux sont très nombreux et faciles à réaliser. Les personnages répondent au doigt et à l'oeil...

SON/BRUITAGE 15
Les thèmes sont agréables mais ce sont surtout les bruitages digitalisés qui sont d'une excellente qualité.

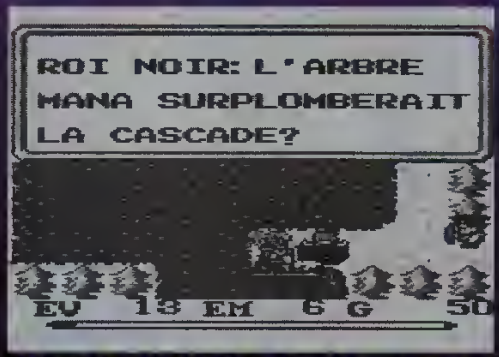
GLOBAL 82%

Game Boy French Collection

METTEZ UN DRAGON DANS VOTRE GAME BOY

superstar joypad

C'est donc finalement la version Adventure de la saga Final Fantasy (japonaise et américaine) qui a été choisie par Nintendo pour être traduite en français. Nous voici avec Final Fantasy Adventure I rebaptisée pour le compte Mystic Quest. Ce jeu d'aventure en vue de dessus reprend tout ce qui fait le charme de ce genre de jeu, puisque vous dirigez un petit personnage qui évolue dans un monde immense et dont les caractéristiques sont représentées par des chiffres pouvant évoluer. C'est ainsi que l'énergie, la résistance, la force, la sagesse, la vitalité, les points d'expérience, les points d'attaque et de défense ainsi que l'argent sont représentés sur un écran et vous renseignent sur votre état. De nombreux combats ainsi que des recherches éffrénées vous permettront de découvrir des tonnes d'objets et d'armes magiques ou non. Ceux-ci vous permettront peut-être d'en découdre avec l'intrigue de l'arbre de Mana...

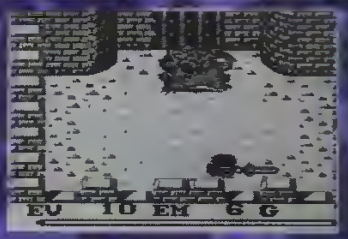


Ca discute dur au bord des chutes d'eau. Et vous écoutez tout ce qui se dit en cachette. Le Roi Noir veut absolument trouver l'Arbre Mana et mandate Julius pour partir à sa recherche.

MYSTIC QUEST

MYSTIC QUEST

EDITEUR • SQUARE
GENRE • AVENTURE
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES INFINIS



- Le premier jeu d'aventure en 3D isométrique sur Game Boy.
- Un jeu en français (dialogues, jeu, etc).
- Une difficulté progressive et bien dosée.

- Les accros du JDR en japonais seront déçus par l'intrigue.

15 GRAPHISMES
Le monde dans lequel on évolue est parfaitement rendu. Les détails sont nombreux mais le tout reste classique.

14 ANIMATION
Pas de véritables effets spéciaux délirants. La fluidité reste de mise de toutes façons.

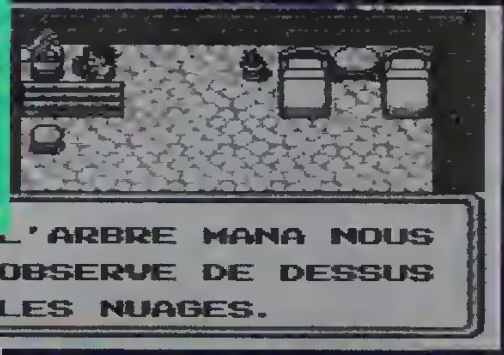
19 MANIABILITÉ
Tout est parfaitement géré dans ce jeu d'aventure : les combats, les recherches et une interface joueur excellente.

16 SON/BRUITAGE
Les thèmes musicaux mettent bien dans l'ambiance mystique.

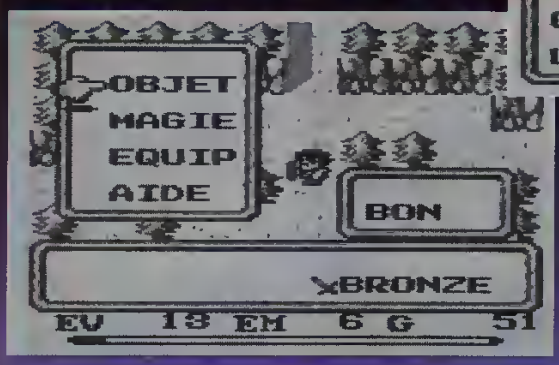
GLOBAL 90%

Je ne vois rien à redire en ce qui concerne la qualité de Mystic Quest. Le problème est que j'ai déjà joué à ce jeu en version US (Final Fantasy Adventure) et que j'en suis au deuxième volet. Pour les joueurs français et non consommateurs d'imports par contre, ce jeu d'aventure (le premier du genre sur GB) est une aubaine pour se faire la main en attendant la sortie de Zelda sur la machine. La cerise sur le gâteau est que tout est en français à l'écran (même les dialogues), fini le japonais, bye bye l'anglais ! Après Gargoyle Quest, Mystic Quest va vous occuper de longues heures et cette fois, plus d'action en vue de profil, c'est du 3D isométrique à donf ! La sauvegarde sera plus qu'utile tant le jeu est vaste. Qualité technique correcte et maniabilité excellente pour une intrigue sympa (bien qu'un peu simple). Que demande le peuple ?

OLIVIER



Les dialogues sont importants et vous devrez écouter tout ce que l'on vous dit afin de progresser convenablement.

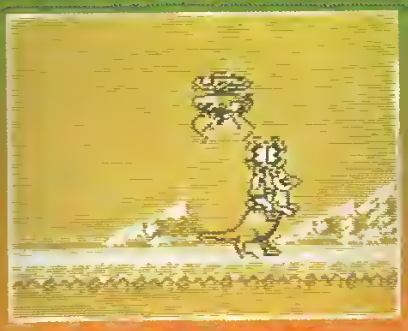


Pour toute autre action que les combats et la progression, il suffit d'appuyer sur Start. Apparaît alors un écran de choix dans lequel vous pouvez choisir de visualiser votre équipement, vos pouvoirs magiques ou encore de demander une aide à un PNJ.

Game Boy French Collection

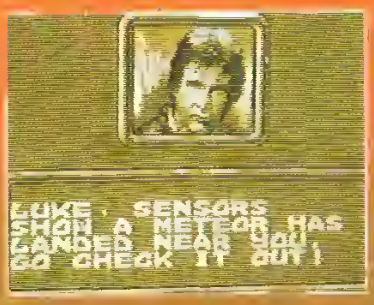
L'EMPIRE PASSE LE BACK !

Ludi Games nous propose une cartouche précieuse pour la rentrée puisqu'il s'agit de la suite du célèbre Star Wars sorti il y a peu, sur Game Boy. J'espère pour vous que vous avez terminé le premier volet car il y a du boulot sur la planète glacée de Hoth, sur Dagobah, Cloud City et même dans l'espace. Une fois de plus vous allez vous amuser à sauter sur des plates-formes, à courir dans tous les sens, à utiliser votre épée laser et surtout à chercher. Vous chercherez la sortie et les items de la Force, ceux qui vous donnent des pouvoirs Jedi. Pour ceux qui ne jurent que par les combats épiques, ne vous inquiétez pas, on a pensé à vous avec des séquences de shoot-them-up, vive les X-Wings ! Enfin bref, quand on nous tiens !



Un module de l'Empire sur le crâne, ça n'a pas toujours été agréable, même juché sur un Tauntaun. Comme dans le film, vous devrez détruire les droïdes lancés par l'Empire pour sonder la planète et découvrir une éventuelle présence de l'Alliance.

THE EMPIRE STRIKES BACK



Des messages vous sont lancés par les divers protagonistes de l'aventure lors de certains passages. Ces messages sont sensés vous guider.

Le jeu mélange différents aspects comme le tir et les combats, le jeu de plates-formes et l'aventure.

C'est un réel plaisir de retrouver Luke sur Game Boy. On ne se lassera jamais de jouer à des épisodes de la saga des Star Wars sur la portable de Nintendo. Bien-sûr, il ne faut pas en profiter pour nous refiler de la soupe mais Capcom (et Ludi Games qui distribue le jeu en France) ne nous a pas fait le coup de l'adaptation bâclée, loin de là. Les graphismes sont bons, la musique fidèle au film et les principales actions itou ! Vous passerez ainsi le plus clair de votre temps à rejouer les scènes principales du film dans un cocktail d'aventure et d'action qui fait plaisir à voir. Le jeu est toujours aussi difficile que son prédécesseur (voire même parfois un peu stressant) et reprend globalement ce qui a fait du premier volet un succès sur la machine. Je préfère quand même Star Wars bien que de nouveaux éléments (les pouvoirs Jedi) aient été ajoutés à cette version.

OLIVIER

Les créatures des glaces sont collantes et ne vous lâchent pas. Il est souvent nécessaire de dégainer tout en avançant prudemment.

THE EMPIRE STRIKES BACK

EDITEUR • CAPCOM/UBI SOFT
GENRE • ACTION/AVENTURE
DIFFICULTE • DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
NOMBRE DE NIVEAUX • 10
CONTINUES • 5

- Une durée de vie longue, longue, longue...
- L'esprit de la saga est bien rendu.
- Action rime avec aventure.

- Un jeu difficile.
- Les sauts sont parfois difficiles à gérer.

16 GRAPHISME
Les graphismes reprennent les principaux éléments du film. Sont de très bonne facture. Décors souvent un peu arides en détails.

17 ANIMATION
C'est fluide, ça bouge bien et ça va vite. Que demander de plus ?

16 SON/BRUITAGE
Les thèmes du film sont bien là et la qualité est bonne.

15 MANIABILITE
Les sauts du héros sont quelquefois limites mais on s'en aperçoit finalement pas trop.

GLOBAL 88%

Megadrive French Collection

VOUS N'AURIEZ PAS VU UNE CABINE TÉLÉPHONIQUE?

Superman était un super-héros qui manquait sur Megadrive. Vous retrouvez le super héros musclé en collant dans des aventures dignes des meilleurs Comics

SUPERMAN

avec des super vilains partout et des méchants robots pas beaux ! Superman peut donner des coups de poing normaux ou spéciaux (quand la jauge adéquate est remplie).

Il peut courir, sauter et lorsqu'il saute en courant, il retombe dans une superbe prise digne de Bruce Lee. Lorsque le super-héros saute, il donne un coup de poing en l'air et lorsqu'il retombe il fait de même avec le pied vers le bas. Toutes ces combinaisons permettent de varier les attaques lors de la progression. Mais l'action reste selon les niveaux puisque vous alternerez entre beat-them-up et shoot-them-up, le tout teinté d'une pointe de plates-formes. La grande classe ! Les graphismes sont fins, colorés et nets, et l'animation les plus fluides. L'intérêt est aussi de la partie car le jeu est assez difficile à terminer et les originalités nombreuses. Sans être le jeu de l'année, Superman m'a séduit et soyez sûr qu'il vous occupera assez longtemps pourvu que vous soyez un fana de l'action pure et dure. OLIVIER

SUPER MAN

EDITEUR	VIRGIN
GENRE	ACTION
TAILLE CARTOUCHE	8 MB
DIFFICULTE	MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE	3
NOMBRE DE JOUEURS	1
CONTINUES	2

15	GRAPHISME
16	ANIMATION
14	SON/BRUITAGE
17	MANIABILITE

GLOBAL 72

GAGNEZ !
Des lecteurs PHILIPS CD-i, des montres et des Tee-shirts Supergames avec
SUPERGAMES
LE SALON DES JEUX VIDEO ET DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS
sur le
36 68 20 90

gagnez !

Un Lecteur de CD portable
36 68 21 02

Un vélo tout terra
36 68 21 01

36 68 21 01
Des CD Michael Jackson

Un walkman Sony,
36 68 21 01

36 68 21 02
DO THE FUNK 7 et 8

GRAND JEU
ALIEN 3
GAGNEZ
DES CONSOLES DE JEUX SEGA MEGADRIVE
DES DISQUES COMPACTS ALIEN 3
DES TEE-SHIRTS ALIEN 3
36 68 80 33
LEVEZ ALIEN ET GAGNE DES SUPER CADEAUX

et sur votre minitel :
le N°1 des bourses d'échanges de jeux vidéos,
3615 code CANAL 2

pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2,19 F par minute.En 36 15, la taxation est de 1,27 F la minute.
pour les appels 36 70 la taxation ne sera que de 6,19 F à la connexion plus 2,19 F par minute.
Ces services geniaux sont edités par News Télémédia, BP N° 428.09, 75424 Paris Cedex 09.
CODE MEI
171

LES ASTUCES DE TONTON STÉPHANE

Vous aussi, envoyez-nous vos plans, aides, trucs, astuces, solutions.
Vous pouvez gagner 50F par truc, et une cartouche de jeu pour un plan ou une solution !
Un truc qui permet d'avoir des vies illimitées, de l'énergie infinie, de sauter des tableaux : vous touchez un chèque de 50F si nous le publions. Le plan d'un jeu (complet) ou une solution complète : vous gagnez une cartouche de jeu pour votre console.
Vous pouvez aussi envoyer vos aides et conseils : c'est pas payé, mais ça fait toujours plaisir aux autres.
Attention : vous devez avoir trouvé vous-même ces trucs. Inutile de les recopier dans la doc du jeu ou dans des journaux, même étrangers, nous sommes très vigilants !

JOYPAD
Trucs/Astuces
103, bd Mac Donald
75019 PARIS

Salut tout le monde! Les bien bronzés et les pâles. Alors? Racontez-moi, comment était-ce? Comment ça, quoi?! Bah, les vacances pardi! Trop courtes? Trop longues? Votre mag favori vous a manqué peut-être, et votre dose d'astuces mensuelles aussi? Bah il suffisait de demander et hop! Nous revoilà avec plein de bonnes petites choses dont un spécial Starfox/Starwing pour les acharnés de ce jeu extra dément hyper méga fun!! Sur ce, j'y retourne jouer d'ailleurs. Bye bye!

STEF

megadrive

TURRICAN

Au menu des options, mettez la flèche sur EXIT et maintenez BAS appuyé tout en faisant A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A et enfin A. Vous pourrez ainsi choisir votre niveau, faire le plein de vies, de puissance et de plein d'autres bonnes choses. (Yann)

super famicom

STRANGE WORLD

Voici un super truc pour ce merveilleux jeu qu'est KIKI-KATAI. A l'écran au choix du personnage, maintenez appuyés X et Y tout en appuyant successivement sur A, A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A, B. Maintenant appuyez sur Start et choisissez un des levels tant convoités.

David BOLVIN

game boy

UNIVERSAL SOLDIER

Voici quelques codes de niveaux.
VIETNAM:
Niveau 2 : GPTJL
DAM:
Niveau 1 : QWRW
Niveau 2 : SMDBC
Niveau 3 : FHFMB

master system

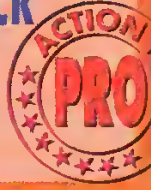
ASTÉRIX

Au niveau 2-1, avec Astériz ou Obélix, plongez dans le dernier passage d'eau et allez le plus à droite. Descendez doucement, toujours en mettant le bouton de direction vers la droite. Vous trouverez un passage secret où il y aura un sac multiple. Pour ressortir, reprenez tout simplement le même passage.

game boy

SUPER HUNCHBACK

-Vies infinies: 0302 E0C3.
-Temps illimité: 0B0C CBC3.



super nintendo

STREET FIGHTER II TURBO

Avant, il y avait Street Fighter II, mais le manque de coups spéciaux se faisait cruellement sentir. Maintenant que le must des must est arrivé, j'ai nommé STREET FIGHTER II' TURBO et ses quelques nouveaux coups, voici que l'on en a beaucoup trop. Heureusement, voilà le Cheat Mode de la mort! Il permet tout simplement de désactiver ces coups spéciaux.
Au sigle CAPCOM, faites Bas, A, Haut, L, Y B, X, A. Si vous avez bien effectué le Cheat Mode, vous entendez le son bien connu des habitués de SF II.

megadrive

STREETS OF RAGE

Pour avoir une fin différente, mettez-vous en mode deux joueurs. Quand le dernier Boss vous pose une question, l'un des joueurs répond par oui et l'autre par non. Celui qui a dit oui devra alors tuer son coéquipier. Quand c'est fait, le Boss repose une question, répondez maintenant non. Vous devrex alors le tuer et ensuite vous aurez droit à l'horrible séquence finale.

super nintendo

BOB

Voici quelques codes, pour ne pas dire les quatre premiers:
171058, 950745, 472149, 672451

nes

SOCCER

Pour faire des corners directs, il faut obligatoirement posséder le player one. On ne peut les faire que du haut. Pour cela, il faut tout d'abord mettre la petite flèche totalement vers le bas. Après, il faut appuyer sur Left en le laissant enfoncé, et pour finir, appuyer sur A. Cette technique marche mieux avec le skill level N°5.

megadrive

LOTUS TURBO CHALLENGE

Voici les codes des 8 niveaux :

Niveau 1 : NONE
Niveau 2 : SLEEPERS
Niveau 3 : HERBERT
Niveau 4 : BUSINESS
Niveau 5 : APPLE PIE
Niveau 6 : STANDISH
Niveau 7 : MALLOW
Niveau 8 : TEA CUP

megadrive

MICKEY ET DONALD II: WORLD OF ILLUSION

Voici quelques codes des tableaux de Mickey et Donald à 1 ou 2 joueurs:

Niveau 2	carte 1	carte 2	carte 3	carte 4
Donald	Pluto ♠	Picsou ♦	Gontran ♣	Minnie ♠
Mickey	Gontran ♣	Daisy ♥	Dingo ♥	Picsou ♦
Les deux	Pluto ♠	Dingo ♥	Daisy ♠	Gontran ♣

Niveau 3	carte 1	carte 2	carte 3	carte 4
Donald	Gontran ♣	Dingo ♥	Daisy ♥	Pluto ♠
Mickey	Dingo ♥	Pluto ♠	Picsou ♦	Minnie ♠
Les deux	Picsou ♦	Minnie ♠	Dingo ♥	Daisy ♥

super famicom

DEAD DANCE

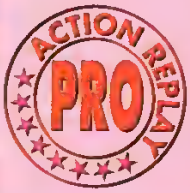
Voici 2 codes vous permettant d'aller directement à la fin de ce jeu:
734 754
524 514

Nordine LAGHMARI

super nintendo

BEST OF THE BEST

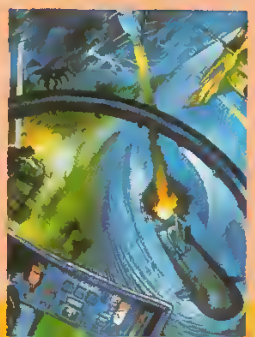
Pour avoir 99% à toutes les caractéristiques, entrez le code RHT255427K OU RHT255W27C.



nes

TOP GUN II

Pour se rendre invincible et jouer les Tom Cruise du dimanche, placez votre avion à l'envers (pas la télé hein!), puis faites le pivoter toujours à l'envers de gauche à droite, sans arrêt, tout en tirant. Si vous avex des nausées, ne vous inquiétez pas c'est tout simplement l'ivresse de l'altitude.



LES ASTUCES DE TONTON STÉPHANE

STARFOX STARWING

JOURNAL DE BORD DE FOX MC CLOUD

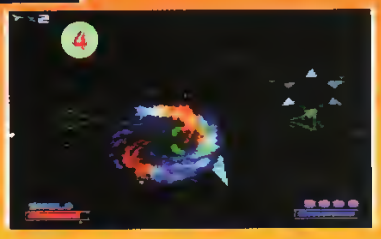
Starfox (ou Starwing, suivant les versions) est un jeu bourré de trucs et d'astuces. Il possède au moins deux niveaux secrets. Aussi je reste convaincu de l'existance d'un troisième niveau secret, que l'on atteindrait à partir du niveau secret "Out of this dimension".

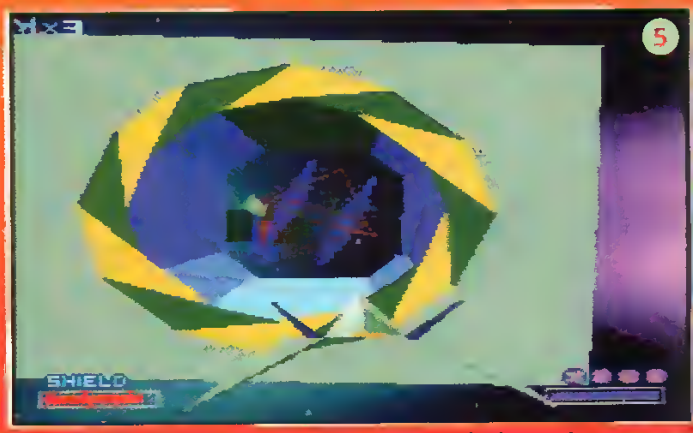
STAGE SECRET NUMERO 1 : THE BLACK HOLE

Entrée du Black Hole :

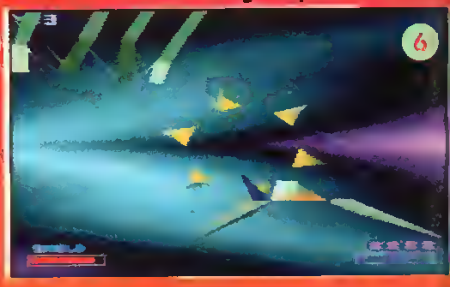
L'entrée du BLACK HOLE se trouve dans le niveau 1-2. A peu près à sa moitié, trois groupes de 5 astéroïdes alignés côte à côte, arrivent en tournoyant (PHOTO 1). Celui se trouvant au centre est de couleur orange, donc destructible. Pour ouvrir l'entrée du BLACK HOLE, il faut détruire l'astéroïde orange central, juste avant qu'il ne percute votre vaisseau (PHOTO 2), et voler à travers les débris. Répéter l'opération pour les trois groupes d'astéroïdes. Si tout s'est bien passé, quelques secondes après la destruction du troisième groupe de cinq astéroïdes, un astéroïde gris un peu plus gros que la normale, SUR LEQUEL EST DESSINÉE UNE TÊTE, apparaît en bas à gauche de l'écran (PHOTO 3). Il faut lui tirer dessus plusieurs fois. Il se transforme alors en trou noir (PHOTO 4). Voler dedans. Ça y est, vous êtes dans le BLACK HOLE.

L'élément essentiel est de tirer sur les 3 astéroïdes oranges de chaque groupe de 5 au dernier moment.





LE BLACK HOLE EST UNE WARP ZONE. A partir de ce niveau on peut récupérer des bonus pour son vaisseau en volant au travers des sas en forme de diaphragme (PHOTO 5). On peut récupérer des vies en tirant trois fois sur les triangles qui tournent jusqu'à ce qu'un vaisseau apparaisse au milieu et, en volant sur le vaisseau, on peut accéder directement à d'autres niveaux en volant au travers des anneaux jaunes qui, dans le jeu, servent à rehausser le bouclier (PHOTO 6).



Le Black Hole est un niveau infini qui boucle.

La liste des warps

- Le premier anneau jaune transporte au Sector Y level 2 mode.
- Le second au Sector Z level 3 mode.
- le Troisième sur Venom level 1 mode, outer space.

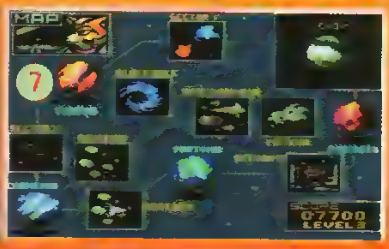
Ensuite, ça boucle, c'est à dire que le prochain anneau jaune transporte au sector Y level mode, etc...

- Le père de Fox perdu dans le trou noir ?

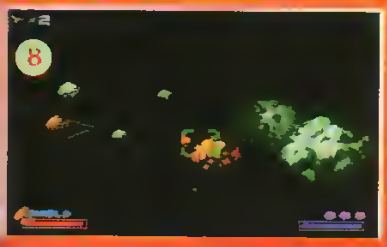
En cours de jeu, Pepper nous raconte que le père de Fox s'est perdu quelque part dans le trou noir. Effectivement, on peut distinguer le même vaisseau que celui qui se fait descendre lors de l'intro, qui apparaît lorsque l'on allume la cartouche. Ce vaisseau n'apparaît nulle part ailleurs dans le jeu, il y a peut-être quelque chose à faire...

NIVEAU SECRET 2 : OUT OF THIS DIMENSION

ENTRÉE DE CE STAGE :



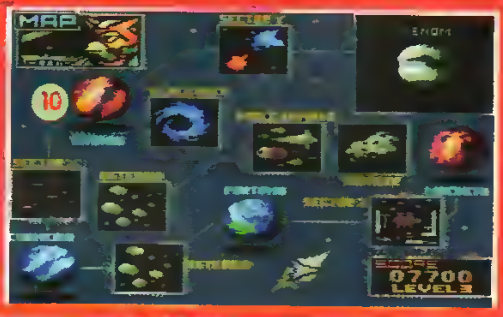
L'entrée se trouve au niveau 3-2 (dans le champ d'astéroïdes) (PHOTO 7). Il faut jouer jusqu'à ce qu'on rencontre deux énormes astéroïdes. Tirer à répétition sur le deuxième (celui de droite) (PHOTO 8), alors il explosera et libérera un œuf duquel sortira un oiseau (un



oigle?) (PHOTO 9). Percutez alors son cou et le tour est joué.
Un truc: utiliser le frein pour ne pas le rater, ça marche à tous les coups.

Que faire dans ce niveau (PHOTO 10)?

Avant toute chose il vous faudra combattre contre des avions de papier!



Puis à la fin du niveau vous rencontrerez le boss qui n'est ni plus ni moins qu'une machine à sous! (PHOTO 11)
Pour passer la machine, il faut jouer jusqu'à ce que l'on obtienne trois sept d'un coup (PHOTO 12).

Les lettres à la fin du niveau (mais est-ce vraiment la fin?) :(PHOTO 13)

Lorsque l'on tire sur ces lettres pour les faire tourner, si on arrive à former THE END, en les orientant correctement, on entend un riff musical victorieux et le niveau recommence à zéro. J'ai remarqué que lorsque on tirait sur les lettres on obtenait PRESQUE TOUJOURS des ennemis... Mais PAS TOUJOURS. Un niveau qui ne finit pas, vous ne trouvez pas ça bizarre, vous? Après analyse, il semble bel et bien

que la fin de ce niveau n'en soit pas une et constitue un puzzle vicieux. Voici quelques-unes de mes déductions:
- Des ennemis apparaissent uniquement lorsqu'on tire sur les lettres. Si on ne tire pas, aucun ennemi n'apparaît.
- Si on tire sur les lettres, dans certains cas il n'apparaît pas d'ennemis.
- Si on meurt et qu'il reste encore des vies, on repart au début du niveau (Pour essayer à nouveau, n'est-ce pas? Mais pour essayer quoi? Eh bien, pour essayer de résoudre le problème!)
- Si on arrive à former THE END dans le bon sens et que certains ennemis se baladent encore, ils meurent, et tout est réinitialisé dans le même état qu'auparavant. Prêts pour un nouvel essai. (PHOTO 14)

- Supposons maintenant que lorsqu'on tire sur une lettre et qu'on produise un ennemi, on fasse une ERREUR. Supposons qu'un tir sur une lettre qui ne produise pas d'ennemi soit une OPERATION CORRECTE. La difficulté consiste à savoir pourquoi une opération est correcte et pourquoi elle ne l'est pas. J'ai pris de nombreuses notes et effectué de nombreux essais. La conclusion est que tout dépend de la position, de l'orientation, et de la lettre elle-même. Par exemple, le N produit bien plus souvent des erreurs que les autres lettres. Également, certaines lettres GRISES réagissent différemment que les mêmes lettres oranges (PHOTO 15).

- Je suis persuadé que résoudre cette énigme, c'est-à-dire produire THE END en orange SANS PRODUIRE UNE SEULE ERREUR ouvre la porte soit d'un nouveau niveau secret, soit d'une séquence de fin inédite, soit...
- En fait, il semblerait qu'obtenir 3 sept avec la machine à sous soit équivalent à PERDU ! C'est pourquoi THE END s'affiche. Si on se contente de tirer sur la partie du levier de la machine à sous qui est de la couleur la plus claire, on arrive à passer la machine à sous sans avoir THE END. La fin du niveau est ALORS évidente. Mais je reste cependant persuadé que THE END relève du puzzle!!
IL Y AURAIT BEL ET BIEN UN 3ème MONDE SECRET!

ECRAN D'OPTION CACHÉ

(informations secrètes non vérifiées)

Il faut aller au niveau 3, au stage du Boss de fin (pas très dur avec le BLACK HOLE en utilisant le premier warp).

Pour réaliser ce truc, NE PAS TIRER DANS LES YEUX, juste survivre jusqu'à ce que la tête ait aspiré et soufflé TROIS FOIS. Lors de la 4ème aspiration, lui lâcher 3 bombes dans la bouche, et lorsque la tête recrache pour la 4ème fois, se mettre en bas à droite de l'écran et faire continuellement des tonneaux à droite (du moins,

• • • ➤

LES ASTUCES DE TONTON STÉPHANE

c'est comme ça que j'ai réalisé le truc à plusieurs reprises). On est touché DEUX FOIS, il faut donc s'assurer avant de tenter ce truc, que le bouclier peut encaisser deux chocs. Après le deuxième dommage, l'espèce de carré bleu bizarre apparaît (si on fait pause, on s'aperçoit qu'il s'agit du même machin qui représente le pilote, que l'on aperçoit furtivement lorsqu'il s'éjecte de certains vaisseaux, comme au stage 1-4), et fonce droit sur le vaisseau de FOX, en bas à droite de l'écran. HOP! OPTION SCREEN!

Difficulty • Extra Man • Sounds • Music • Extra Joy

...sont les menus proposés. Je n'ai pas réussi à comprendre à quoi servait la dernière option. J'ai rejoué en l'ayant mis sur on et sur off, et en manipulant le second paddle, mais je n'ai pas observé d'effet visible. A propos de la musique, une chose est marrante: certaines musiques sont originales et je ne les ai jamais entendues pendant le jeu, peut-être s'agit-il de musiques du fameux niveau secret, celui qui se cache derrière THE END au stage 'Out Of This Dimension' ?

LES BOUTONS CACHES DU CONTINUE SCREEN

Sur cet écran, on voit FOX, le pouce levé, on voit un vaisseau que l'on peut faire tourner, zoomer avec les boutons du paddle 1.
Le truc consiste à utiliser les boutons Y et B du paddle 2. On peut alors voir tous les objets présents dans le jeu.
Remarque : comme pour les musiques, on aperçoit ici deux ou trois vaisseaux que l'on ne rencontre jamais au cours des trois niveaux + les deux niveaux secrets dont j'ai parlé. Ceci tend à confirmer l'existence d'un troisième niveau secret. On ne peut pas voir les têtes que l'on rencontre à la fin des niveaux, ce qui est bien dommage.

QUELQUES TRUCS EN VRAC :

- Pour passer sous les portes sans perdre de damage L : utiliser le frein au dernier moment, plutôt que l'accélérateur (PHOTO 17).

- Double weapon au niveau 1-1 : voler sous toutes les arches.

- Double weapon au niveau 2-1 : idem et passer sous la porte.

- Double Weapon au niveau 1-2 : à un moment donné on distingue un bonus Bombe, entre deux astéroïdes, et une bestiole qui saute d'un astéroïde à l'autre. SURTOUT NE PAS TIRER car on touche à coup sûr trois astéroïdes oranges qui forment un triangle derrière. Récupérer le bonus Bombe et voler au milieu du triangle pour obtenir le double tir.

-Utiliser la pause pour contempler certaines scènes en détail. C'est comme ça que j'ai pu distinguer le dessin d'un pilote sur le carré bleu qui nous fonce dessus au stage 1-4 lorsqu'on descend certains vaisseaux, etc... (PHOTO 18)

- Un truc amusant au niveau 1-2 : Prenez un peu de damage intentionnellement de manière à ce que le bouclier soit atteint d'au moins 1/4, éviter et ne pas tirer sur les ensemble des 5 astéroïdes collés ensemble et qui tournent. Eviter l'anneau bleu / restart / plein des boucliers qui se trouvent peu avant le monstre final. SURPRISE! On entend une musique originale!

- Faire le plein de bonus et devenir invisible au niveau 3-4 sector Z : Ne pas tirer. Il est possible d'éviter tout damage en restant en bas à droite de l'écran et en faisant continuellement des loopings vers la droite. A un moment donné le vaisseau traversera un anneau orange. HOP ! Power up sur les armes, et invulnérabilité ! (PHOTO19)

- Level 1-3 (space armada) et 1-4 (météore) : ces niveaux contiennent au début les fameux triangles qui tournent si l'on

tire dessus et qui permettent de gagner une vie. Je rappelle qu'il faut toucher trois fois un des sommets du triangle pour faire apparaître un vaisseau Starfox au milieu, et voler à travers le vaisseau pour gagner une vie supplémentaire. Ces 1-up sont toujours présents lorsqu'on recommence le niveau, ce n'est donc pas grave de mourir. Inutile donc de passer à travers les anneaux bleus qui font office de restartpoint / faire le plein du bouclier, à ce moment là on repart après le triangle qui permet de gagner une vie. Si on ne passe pas à travers l'anneau bleu et qu'on meurt, on repart au début du niveau, ce qui est embêtant, mais on peut regagner la vie perdue, ce n'est pas négligeable. Ce truc est valable pour tous les niveaux qui contiennent les triangles à 1-up.

- Pour tuer Phantron : au niveau 1-5 (PHOTO 20), il se divise en trois et seule une des trois parties est vulnérable, on la reconnaît car elle flashe lorsqu'elle est touchée. Au niveau 1-6

idem, lorsque Phantron se divise, une seule de ses parties est vulnérable. Après sa première mutation, sa ligne de vie augmente. Son seul point faible est alors son dos. Il faut s'armer de patience et éviter les missiles qu'il envoie car ils recrachent de temps en temps des bonus boucliers. Ne pas utiliser les bombes, elles sont pratiquement inefficaces.

- Andross au niveau 1-6 : Ne pas utiliser les bombes. Juste lui crever les yeux lorsqu'ils sont bleus. Puis tirer sur le cube avant que la tête du singe (je crois) n'apparaisse sur toutes les faces. (PHOTO 21/22)

- Andross au niveau 3 : Après avoir détruit ses yeux comme au niveau 1, un cube vole et se balade à l'écran. Il ne faut pas lui tirer dessus mais lui laisser à nouveau former une tête. Il ressemble à un chien diabolique dont les cornes lancent des boules de feu et des monolithes, ce qui rend tout tir dans les yeux impossible lorsque le vaisseau est horizontal. L'astuce consiste à tirer en conservant le vaisseau sur sa tranche, ou

bien en faisant des loopings de droite à gauche, et de gauche à droite, en tirant tout le temps.

- Lorsqu'on voit la carte avec les différents niveaux, ne rien faire pendant 30 secondes, une comète traverse l'écran !

(mémoires recueillies par Michel BUFFA)

THE END START

PETITES

NEC

Achat

Département 54
Ach Pc Kid 1 100 Frs maxi à débattre Contacter Guillaume, après 18h30, au (16) 83 48 13 28

Département 95
Ach jx Nec SCD et S Nintendo, Lynx. Contacter Xavier, au (1) 30 37 34 67

Vente

Département 13
Vds Pc Engine GT Turbo + 4 jx 1400 Frs Contacter Remi, après 17h, au (16) 91 45 38 30

Département 24
Vds SGX + 7 jx (Granzork, Aldynes) 1400 Frs Contacter Jack, après 19h30, au (16) 53 53 05 23

Département 25
Vds GG + O Gold, GP 2, Columns 900 Frs ou GG + Columns 500 Frs, vente séparée possible 200 Frs pce Contacter Julien, au (16) 81 46 53 18

Département 33
Vds Nec Pc Engine 500 Frs, ou 13 jx dont Violent Soldier, Tennis Téléphoner au (16) 56 72 05 36

Département 54
Vds SGX + 1 manette + 6 jx (FM Tennis, G'n'G) 1600 Frs Contacter Nicolas, au (16) 83 46 50 17

Département 71
Vds jx Nec de 150 à 250 Frs Contacter Charles, après 19h, au (16) 85 74 21 72

NINTENDO

Achat

Département 29
Ach jx S Nintendo/SFC/Nes, entre 200 et 300 Frs maxi Contacter Benjamin au (16) 98 26 26 31

Département 91
Ach D Ball Z 2 moins de 500 Frs, ou contre un autre jeu Téléphoner au (16) 64 46 45 09

Département 93
Ach S Nes ou SFC 1000 Frs (avec 2 manettes, jx et accessoires) Contacter Philippe, au (1) 48 32 86 88

CONTACT

Département 76
Ech sur S Nintendo S Aleste, SF 2, Mario 4, Star Wing Téléphoner au (16) 35 49 02 13

Département 92
Ech S Nintendo contre S Nes US Vds jx (Stars WArs, Axelay, TMHT 4 SM8 4, M Quest) Contacter Bruno, ua (1) 47 82 30 58, ou 47 74 59 19

Département 93
Ech jc-x G8 (S Mario'2, F of Fear), contre Kick Off, Star War, Simpson 2 Contacter Benjamin, au (1) 49 88 19 14

Département 94
Ech S Soccer, contre autre jeu S Nintendo ou contre S Nintendo contre Neo Geo + 2 ou 3 jx poss + jx S Nintendo Téléphoner au (1) 45 69 88 47

Vente

Département 2
Vds Nes + 3 jx + 2 manettes 800 Frs Contacter Quentin, au (16) 22 24 50 28

Département 3
Vds Nintendo 300 Frs et jx 250 Frs pce Téléphoner au (16) 70 31 91 43

Département 7
Vds Ps 3 250 Frs ou contre 3 jx G8, Megaman 2 sur Nes 200 Frs, ou contre transfo G8, ou 2 jx G8 Contacter Mohamed, au (16) 75 93 75 06

Département 10
Vds Mickey, M Quest, SF 2, A FAmilly sur S Nes 300 Frs pce Contacter Gauthrot Sébastien, 1 ruelle des Chattes, 10210 Chaource, ou au (16) 25 40 15 99

Département 13
Vds jx sur S Nes A World, Axelay, Best of Best... de 200 à 300 Frs Contacter Christophe, au (16) 42 87 53 02

Département 13
Vds ou Ech S Aleste sur S Nintendo 300 Frs Contacyter Fred, au (16) 91 40 45 22

Département 13
Vds super news à bas prix sur S Nes et MD Contacter Aubin J Michel, cité les raumettes, 8t H1, 13700 Mangnane, ou au (16) 42 09 00 44

Département 13
Vds jx S Nes (Fra, Jap, US) 350 Frs Axelay, Turtles, GG Probotector Mario (250 Frs), SF2, ou contre Startox Contacter J Michel, après 19h, au (16) 91 41 47

Département 14
Vds Nes + 2 manettes + 3 jx 2100 Frs Contacter Vincent, au (16) 31 95 44 72 Département 16
Vds Kick Off avec notice et boite sur G8 100 Frs Contacter Laurent, au (16) 45 78 51 33

Département 17
Vds adaptateur pour S Nintendo + Unsquadron US 350 Frs Contacter Nicolas, au (16) 46 05 58 51

Département 24
Vds G8 + 6 jx + Light Master 1000 Frs et F Fury 400 Frs Contacter Julien, au (16) 53 58 15 15

Département 27
Vds G8 + 7 jx (Battle Toad, Metroid) 600 Frs, avec boitiers de protection Contacter Damien, au (16) 32 37 90 03

Département 29
Vds jx sur S Nes/Nintendi/SFC, et sur MD Contacter Duval Pascal, 20 rue V Scotto, 29820 Guilers, ou après 19h au (16) 98 07 67 74

Département 32
Vds jx S Nes US (Mario Kart, SF 2, Mist Ninja) et jx DFC, entre 150 et 300 Frs pce Contacter Nicolas, au (16) 62 09 20 51

Département 33
Vds Nes + 10 jx (D Dragon 2, T Ninja, Bionic Commando) 1750 Frs, ou 135 Frs le jeu Téléphoner au (16) 56 95 75 82

Département 33
Vds J8 King 390 Frs (envoi par colissimo et contre remboursement compris) Contacter Cedric, au (16) 56 20 02 58

Département 33
Vds sur S Nintendo Mario Kart et Zelda 3 200 Frs pce Contacter David, au (16) 56 20 22 72

Département 38
Vds S Nes + 1 manette + 1 ASCI Pad + SF2 + 1 adaptateur 900 Frs (sous garantie) Téléphoner au (16) 76 32 28 24

Département 38
Vds jx S Nes 8atman Jap 300 Frs, Asterix 280 Frs, Turtles 4 200 Frs, SF 2 US 230 Frs Contacter J Pierre, au (16) 76 54 00 63

Département 39
Vds sur S Nes T Ninja 4, Contra 3, Mario 4, Zelda 3, F Fury 350 Frs pce ou 650 Frs les 2 Contacter Franck au (16) 84 42 47 76

Département 42
Vds Super Scope 350 Frs, Zelda 3 250 Frs, Axelay 350 Frs, R Runner 300 Frs, Mario 4 150 Frs Contacter Yann, au (16) 77 25 66 18 HR

Département 42
Vds S Nintendo + Mario 4 700 Frs jx G8 120 Frs pce, Mario Land, D Tales, Operation C, Gargole's Quest, ou le tout 400 Frs Téélphoner aprés 18h, au (16) 77 75 02 69

Département 43
Vds Nintendo + 2 manettes + 1 joystick + 6 jx 1400 Frs Téléphoner au (16) 71 61 48 78

Département 44
Vds jx S Nintendo Mario 4, P of Persia 270 Frs pce Téléphoner au (16) 40 59 02 02

Département 47
Vds S Nintendo + Scope + S Wars, Zelda, Soccer, Connors 2000 Frs et MD + 2 jx 550 Frs Contacter Jasmin, au (16) 53 93 51 85

Département 50
Vds sur S Nintendo SF 2, Castelvania 4, S Mario Kart, prix divers Téléphoner au (16) 33 55 22 81

Département 54
Vds jx S Nintendo W Commander 300 Frs, Axelay Jap 330 Frs, ou le tout 550 Frs, possibilité d'échange contre T Toons, Parodius, P Wing ou autres Contacter Benjamin, au (16) 83 53 35 15

Département 56
Vds Super Scope (3 piles et 3 cadeaux gratuit) Contacter David, au (16) 97 42 86 96

Département 56
Vds sur S Nes Axelay et T Toons 325 Frs pce Contacter Frederic, au (16) 97 05 15 41

Département 59
Vds S Nintendo + 3 jx (A World, SF 2, S Scope) + adaptateur universel 1500 Frs, ou contre Mega CD Téléphoner au (16) 27 59 11 40

Département 59
Vds Nes + 1 jeu 350 Frs, jx Nes 175 Frs pce, et Game Genie 200 Frs Contacter Arnaud, au (16) 20 59 60 26

Département 59
Vds jx S Nintendo NBA Basket Phalanx, T Toons, R Runner... de 250 à 300 Frs Contacter Eric, au (16) 20 33 16 75

Département 60
Vds M Quest, Staring Mickey Mouse 310 Frs Contacter Bruno Da Silva, 8 rue des Fond d'Omecourt, 60220 St Arnoult, ou au (16) 44 46 07 78

Département 61
Vds T Toons US, Contra 3 Jap S Mario Kart, Zelda 3 US, SF 2 Jap P Wings Jap, J8 King de 200 à 300 Frs à débattre Téléphoner au (16) 33 36 61 96

Département 62
Vds F Zero 150 Frs et Axelay 350 Frs Ech Soulblader , Batman Phalanx, contre Human GP, Kikikatai, Valken Contacter Mallory, au (16) 21 53 50 42

Département 64
Vds Neo Vds Axelay 350 Frs et Mario Kart 300 Frs sur S Nintendo Contacter Laurent, au (16) 59 64 61 32

Département 67
Vds 7 jx G8 100 Frs pce a débattre Contacter Alain, au (16) 88 34 14 17

Département 69
Vds ou Ech Actraiser sur S Nintendo 400 Frs Contacter Alain, au (16) 78 88 04 58

Département 69
Vds S Nintendo + adaptateur + 2 manettes + 5 jx (SF 2, Mario 4) 2000 Frs Téélphoner entre 17 et 20h, au (16) 78 75 09 23

Département 70
Vds S Nintendo + Star Wing + adaptateur universel (valeur 1100 Frs) vendu 1000 Frs, ou contre S Nes US + 1 jeu Contacter Mickael au (16) 84 30 37 99, ou 84 30 24 95

Département 71
Vds S Nintendo sous garantie + 2 manettes + sf 2 + Zelda 1500 Frs Téélphoner au (16) 85 38 18 01

Département 72
Vds SF 2 sur S Nintendo 300 Frs, sur la région du Mans Contacter Karim, au (16) 43 84 03 31Département 73
Vds sur S Nintendo A World 400 Frs, A Family 2, P of Persia, T Toons Soulblazer 300 Frs pce Téléphoner au (16) 79 35 26 88

Département 74
Vds jx Nintendo, ensemble de 3 jx 500 Frs (D Dragon, Robocod North & South, ou 200 Frs pce Téléphoner au (16) 50 34 92 02

Département 74
Vds jx S Nintendo S Probotector, S Fighter 2 300 Frs, S Mario World, S Soccer, Zelda 3 250 Frs Contacter Julien, entre 18 et 21h, au (16) 50 34 67 60

Département 75
Vds jx S Nintendo de 200 à 300 Frs Star Fox, Star Wars, Mickey et achéte jx Neo Geo à bas prix Téléphoner au (1) 42 65 28 85

Département 76
Vds Battle Toads 170 Frs sur G8 et Batman Return 285 Frs sur MD Téléphoner au (16) 35 92 10 95

Département 77
Vds Nintendo + 7 jx (Mario 1 et 2, Castelvania) + Zapper + Nes Advantage + 2 manettes 1000 Frs, vente séparée possible Contacter Philippe au (1) 60 03 14 81

Département 78
Vds S Nintendo + 4 jx 1100 Frs et jx G8 Contacter Peschet J Paul, CES C de vivonne, 78120 Rambouillet, ou au (1) 34 84 03 52

Département 78
Vds Axelay sur SFC + AD 29 390 Frs, ou jeu seul 340 Frs, et F Zero 300 Frs Contacter Fred après 20h au (1) 39 58 71 32

Département 79
Vds S Nintendo + Kick Off Jap + S Soccer + Zelda + + 2 manettes 1800 Frs, valeur 2450 Frs Contacter Yohann Jouniaux, au (16) 49 28 06 64

Département 84
Vds jx Nes Solar J & Mac 100 Frs, Track & Field 2 100 Frs Castelvania 150 Frs Contacter Kevin, après 20h au (16) 90 66 10 55

Département 84
Vds G8 + Tetris, Game Link avec boites et notices 300 Frs Contacter Sophie, au (16) 90 66 45 52

Département 84
Vds jx S Nintendo F Zero 250 Frs, S Farm F 1Hexauset 300 Frs, S Nes SF 2 300 Frs, ou les 3 800 Frs port compris, ou contre autres jx Téélphoner ua (16) 90 82 16 77

Département 88
Vds jx S Nintendo J Connors 300 Frs, Startox 300 Frs, G n'G 150 Frs, Human GP 350 Frs, et GG + housse + Columns, Wimbledon +MS/GG prix à débattre Contacter Fabrice, au (16) 29 58 40 68

Département 89
Vds Nies + 2 manettes + 5 jx 900 Frs, ou contre S Nintendo + 1 jeu Contacter Jeremy, au (16) 86 80 01 67

Département 91
Vds cables pour connecter une S Nes, ou MD sur un moniteur Amstrad Cpc 100 Frs Téléphoner au (16) 69 89 14 33

Département 91
Vds joystick Capcom Power Stick Fighter 400 Frs Contacter Thierry, au (16) 69 49 37 08

Département 91
Vds jx Nes 200 Frs Teelphoner au (16) 60 88 14 41
Département 92
Vds S Nes + Nbrx jx (Dragon Ball Z 2 J Connors, Star Wars) 4500 Frs à débattre, ou lot de 20 jx 3300 Frs Contacter Michel au (1) 47 76 14 31
Département 92
Vds jx S Nintendo Contra 3 250 Frs et S G n'G 250 Frs, ou contre S Mario Kart, ou J Connors Téléphoner au (1) 47 41 85 37

Département 92
Vds jx S Nes SF 2, A World Zelda 3, P Wings, avec mode d'amploi Contacter Gregory, au (1) 45 34 12 81.

Département 93
Vds S Nes + 2 jx + 2 pad 1000 Frs ou contre Neo Geo + 1 pad Contacter Charles, 26 rue JJ Rousseau, 93400 St Ouen, ou au (1) 40 11 07 84

Département 93
Vds jx sur S Nes/SFC/S Nintendo SF 2 Turtles Toons, A Familly 2, X Men à bon prix. Contacter Nasser, au (1) 43 52 15 13

Département 93
Vds Nes + 19 jx + Nes Advantage 800 Frs à débattre, et 520 STE 1 Mo + Nbrx jx 2000 Frs à débattre Contacter Fabien, au (1) 43 02 20 48

Département 93
Vds jx SFC à 300 Frs pce (Star Wars, SF Parodius). Contacter Edgar, après 18h, au (1) 43 32 757 19

Département 94
Vds S Nintendo + 2 manettes + péntel + adaptateur S Nes/SFC + SF 2 1050 Frs Téléphoner entre 16 et 20h, au (1) 48 90 92 85

Département 94
Vds S Nes + 7 jx 2000 Frs Téléphoner a partir de 19h au (1) 49 30 10 46 Département 94
Vds S Nintendo + 1 manette + S Probotector, S Kick Off et SF 2 1000 Frs Téléphoner au (1) 43 96 30 37

Département 95
Vds 6 jx Nes (Popeye, Kungfu, D Dragon) 600 Frs Télphoner au (1) 39 94 47 30

Département 775
Vds jx SFC S Fighter 2 290 Frs, et Cybernator 320 Frs ou contre Lagoon, ou Ranma 2, ou Zelda 3 Téléphoner au (1) 45 53 86 79

SEGA

Achat

Département 14
Ach jx MS GG, MD Téléphoner à partir de 19h au (16) 31 88 00 65

Département 63
Ach Jungle Strike, F Fury, sur MD ou contre Nbrx jx, et Cpc 6128 à débattre Contacter MAxime, après 18h, au (16) 73 63 04 30

Département 75
Ach sur MD Fra S of Vermillion, War Song, Centurion, V Bonty, N

ANNONCES

and MAgic, S in the Darkness Contacter Maincent 66 rue Brancion 75015 Paris

Département 77
Ach MD + 2 manettes + S of Rage 2 600 Frs Contacter Gael, après 18h, au (1) 64 05 21 47

Département 78
Recherche Devil Crash sur MD Jap Ach Vds Ech jx Mega CD, recherche Pro CDX vends manettes MD Téléphoner au (1) 34 89 72 64

Département 82
Ach sur MD Cool Spot 250 Frs maxi et vends sur MS Asterix 150 Frs à débattre et Chuck Rock et Leemings Contacter Jerome au (16) 63 64 22 57

Département 83
Ach codes Action Replay 50 Frs pour le jeu X Men (US) sur MD Contacter Perrot, la muraillette n° D Ave M France, 83500 La Seyne sur Mer, ou au (16) 94 30 81 34

Département 93
Ach jx GG entre 60 et 100 Frs jx pour pistolet Nes et jx Nes entre 150 et 200 Frs Conatcter Medhi au (1) 49 31 05 57

Contact

Département 25
Ech jx MD (Wrestewar, Spiderman, Alien 3, Ea Hockey, S of Rage 2 Sonic 2) contre Mc Donald, T2 X Men, ou autres Contacter Etienne, au (16) 81 49 83 87

Département 63
Ach jx MD Mickey et Donald, ou Sonic 2 150 Frs Ech Sonic, ou S of Rage contre Mickey et Donald, ou Sonic 2 Contacter Herve au (16) 73 61 87 37

Departement 63
Ech Populous Sonic S of Rage A Beast, contre S Monaco GP Pit Fighter Fighting Master (2 jx contre 1) Contacter Vers 19h Nick au (16) 73 79 04 97 Département 75
Ech sur MD S Volley contre jx de Tennis et sur MS Golf contre autres jx Contacter Jose au (1) 45 42 96 75

Vente

Département 1
Vds jx MD Cool Spot, Chuck Rock Flash Back, WBoy 3 et 5 entre 100 et 250 Frs Contacter Clement au (16) 79 81 44 21

Département 6
Vds MD + 5 jx(Hockey, Basket) + 2 manettes 1600 Frs, ou contre Neo Geo sans jx Contacter PAscal, au (16) 93 71 71 33

Département 6
Vds MD + 2 manettes + 2 jx 780 Frs, et 24 jx (S of Rage2 TF 3 et 4) Contacter Jeremy au (16) 93 07 25 74

Département 13
Cds MD Fra + 5 jx (Sonic S of Rage 1 et 2) + 2 manettes 1600 Frs Contacter Cyril, au (16) 42 87 53 35

Département 13
Vds MD 500 Frs + W of Illusion 250 Frs, J Pond 2 300 Frs, T Toons 300 Frs, Cool Spot 300 Frs ou le tout 1500 Frs Téléphoner au (16) 91 66 72 74

Département 22
Ach Md Jap + jx ou contre GB + 4 jx, ou vendu à bon prix Contacter Seb, au (16) 96 74 12 84

Departement 22
Vds MS 1 + 5 xj (Sonic 1 et 2 Pacmania) + 2 manettes 1200 Frs Contacter Emmanuel après 19h au (16) 96 78 34 22

Département 24
Vds GG + 18 jx (Donald, Sonic) + accessoires + GB + Tetris 2500 Frs Contacter Jean au (16) 53 05 05 63

Departement 25
Vds GG + O Gold + GP 2 Columns 900 Frs ou GG + Columns 500 Frs, vente séparée possible 200 Frs pce Contacter Julien au (16) 81 46 53 18

Departement 29
Vds Nbrx jx sur MD TF 3 Strider G'n'G, Sonic Vds Gaires + adaptateur jx Jap 290 Frs jx de 250 à 300 Frs Telephoner au (16) 98 83 70 74

Departement 36
Vds MS 2 + pistolet + O Wolf Black Belt, Olyplc Gold 1200 Frs ou contre GG + 4 jx Téléphoner au (16) 54 25 33 32

Département 38
Vds MS 2 + 4 jx (Sonic A Kid) 1000 Frs Contacter Fillon Sébastien 59 montée Charlemagne 38200 Vienne ou au (16) 74 85 55 30

Département 38
Vds MD + 2 manettes 400 Frs + jx (1 jeu 100 Frs en plus) (T2 Toki Ouackshot) Telephoner au (16) 76 48 99 89

Département 38
Vds MD + 2 manettes + 7 jx (TF 4 Alien 3) 1500 Frs, ou contre S Nes + 3 ou 4 jx + 2 manettes Contacter Sebastien au (16) 76 21 65 57

Département 50
Vds jx GG Batman R Crystal Warriors, N Gaiden + loupe + batteries + MS/GG 650 Frs à débattre vente séparée Téléiphoner au (16) 33 49 11 38

Département 59
Vds MD + 10 jx 2500 Frs prix à débattre vente séparée possible ou échange contre Neo Geo ou achete Téelphoner le soir, au (16) 20 58 53 11

Departement 59
Vds MS 2 + Alex Kid + 2 manettes 250 Frs + 30 Frs de port Contacter Christophe de 8h à 9h du matin au (16) 20 49 85 01

Département 59
Vds MS 2 + A Kid 100 Frs et jx à 50 Frs, échange GG + 1 jeu contre MD Contacter Cédric Dewilde 34 rue P Mendes France, 59155 Faches Thumesnil

Département 59
Vds MD Cool Spot Mic and Mack, G Gladiator et Landstalker 300 Frs pce Contacter Gregory, ou Benoit, au (16) 20 95 28 31 Département 62
Vds jx MD K Chameleon Mickey et Donald L Turbo Challenge 600 Frs Contacter Stéphane après 20h au (16) 21 79 95 78

Département 66
Vds MS + Nbrx jx Téléphoner au (16) 68 80 32 43

Département 69
Vds jx MD Fra avec Btes et notices Castel of Illusion 250 Frs, Ouackshot 250 Frs A Beast 150 Frs ou les 3 550 Frs Contacter Julien au (16) 78 40 26 09

Département 69
Vds MS 2 + A Kidd 200 ou 300 Frs avec Sonic et une manette Contacter Xavier au (16) 78 31 12 96

Département 74
Vds MS + 14 jx + 2 manettes + 1 joystick et 2 manettes sans fils 1000 Frs Téléphoner au (16) 50 67 09 40

Departement 75
Vds MD Fra + 1 manette+ 3 jx (Bulls vs Blazers, TF 4, Terminator) 1200 Frs, sous garantie Contacter Nicolas au (1) 42 55 23 68

Département 75
Vds MD gagnée à un concours + 1 jeu + 1 manette + transfo + péritel 450 Frs et 30 jx entre 100 et 300 Frs Téléphoner au (1) 43 48 26 68

Departement 77
Vds Nbrx jx MD à partir de 150 Frs (Flashback, TF 4 W of Illusion) Contacter Bruno au (1) 60 02 08 98

Departement 78
Vds MD Fra + 13 jx (Sonic 2 S of Rage 2) 2200 Frs Contacter David, au (1) 39 69 29 19

Département 78
Vds GG + adaptateur secteur + 7 jx (Mickey Sonic, WBoy) 1000 Frs Contacter Clemence au (1) 30 94 32 99

Département 81
Vds MD + 15 jx + 2 joy + adaptateur Jap 2600 Frs GG + 7 jx + adaptateur secteur et MS 1000 Frs Téléphoner au (16) 63 57 10 04

Département 81
Vds MS 2 + 3 jx (A Kid B Bobble, G'n'G) 650 Frs 7 cartouches Atari 2600 200 Frs Contacter Yannick au (16) 63 51 07 67

Département 85
Vds jx MD pas cher Sonic Jap et Mario L Hockey 150 Frs pce R of Shinobi et TF 3 200 Frs pce Contacter Sylvain au (16) 51 67 14 92

Département 88
Vds MD + 8 jx (Indiana Jones Bataman) 800 Frs ou contre S Nintendo avec 1 ou 2 manettes + jx Contacter Arnaud au (16) 29 65 76 71

Département 91
Vds MD + 20 jx valeur 10 000 Frs vendu 4500 Frs Téléphoner au (16) 60 83 07 11

Département 91
Vds MD + manette + A Beast 450 Frs, P Star 3 350 Frs O Gold 250 Frs Popoulus 150 Frs Lakers vs Celtics 200 Frs et Arcad Power Stic 200 Frs Contacter Arnaud au (16) 60 83 85 45

Département 91
Vds MD + 5 jx (Sonic, Mickey, SMGP) + 2 manettes + adaptateur Jap 1700 Frs, ou contre Duo Téléphoner au (16) 60 88 12 26
Département 91
Vds MD + 5 jx (Sonic Mickey) + 2 manettes + adaptateur Jap 1700 Frs ou contre Duo + 1 CD Téléphoner au (16) 60 88 12 26

Département 92
Vds Capitain USA 300 Frs et Sonic 1 et 16 jx sur GG entre 400 et 500 Frs Nes + 5 jx entre 600 et 700 Frs Contacter Melody après 19h au (1) 47 76 03 27

Département 92
Vds F Fury sur MD entre 250 et 300 Frs Contacter Ludovic, au (1) 46 55 53 04

Département 92
Vds GG + Columns Sonic Kick Off, S M GP + Master Gear + loupe + adaptateur secteur 1100 Frs Téléphoner au (1) 46 48 02 88

Departement 93
Vds MD + 2 jx + 1 manette 600 Frs ou contre GG + 1 jeu Contacter Laurent au (1) 49 15 01 07

Département 93
Vds jx MD Bulls vs Lakers 200 Frs Amazing Tennis 200 Frs Euro Club Soccer 200 Frs Contacter Bernard au (1) 49 06 72 61 HB

Departement 93
Vds sur MD D Strike Chakan Bio Hazard Battle, G Axe 2 S of Rage T Toons, de 200 à 300 Frs pce Téléphoner uniquement le samedi au (1) 48 97 88 19

Département 93
Vds MD + 7 jx (TF 4 M et Donald) + Pro 2 et 3 + Nes et 3 jx + 2 manettes 1900 Frs Contacter Francois au (1) 49 39 05 45

Departement 94
Vds MD + 12 jx + 1 joystick + 1 mantee + écouteurs 3000 ou 3200 Frs Contacter Marie Frederic 97 Ave PV Couturier 94 Vitry sur Seine

BON POUR UNE P.A. GRATUITE

Vous avez une Petite Annonce à passer? Aucun Problème! C'est GRATOS en plus... Cochez les cases, remplissez la grille et hop... vous nous envoyez tout ça dans une enveloppe timbrée et elle aura une chance de paraître dans le prochain numéro qui sortira vers le 05 du mois prochain. Les annonces des abonnés sont pnontaires, joindre votre dernière étiquette d'expédition.

Votre département

❑ ACHAT ❑ ECHANGE ❑ VENTE

❑ NEC ❑ NEO-GEO & LYNX ❑ NINTENDO ❑ SEGA

N° 24

JOYPAD • PA • 103 Boulevard Mac Donald • 75019 PARIS

Achetez vos jeux vidéo d'occasion de 30% à 70% moins cher

17, rue des Ecoles 75005 PARIS
(1) 43.290.290+

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns)	595 F	399 F
CONSOLE GAME-GEAR (+ 4 Jaux)	795 F	549 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

AX BATTLER	109 F	SONIC	149 F
SUPER MONACO GP 1	139 F	STREET OF RAGE	175 F

MASTER SYSTEM (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MASTER-SYSTEM II (avec ALEX KIDD) 249 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (Version française) :

GLOBAL DEFENSE	99 F	KENSEIDEN	139 F
SHINOBI	99 F	LORD OF THE SWORD	139 F
AFTER BURNER	99 F	SONIC 1	139 F
CYBER SHINOBI	139 F	VIGILANTE	139 F
DOUBLE DRAGON	139 F	CALIFORNIA GAMES	199 F
GOLDEN AXE	139 F	MICKEY 1	199 F
GOLVELLIUS	139 F	SONIC 2	209 F

MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE MEGADRIVE (Française)	695 F	499 F

MANETTE PRO 2	125 F	PRO PAD (transparente)	159 F
GAME-GENIE	349 F	Adaptateur Jeux Japonais	79 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

SONIC	79 F	TERMINATOR	199 F
GYNOUG	89 F	TWO CRUDES DUDES	199 F
SUPER THUNDER BLADE	89 F	THUNDERFORCE 3	249 F
ALTERED BEAST	99 F	ECCO LE DAUPHIN	275 F
WORLD CUP ITALIA	139 F	FATAL FURY	275 F
STREET OF RAGE	149 F	FLASHBACK	275 F
GHOSTBUSTERS	199 F	GLOBAL GLADIATOR	275 F
JB DOUGLAS BOXING	199 F	MICKEY ET DONALD	275 F
KID CHAMELEON	199 F	SONIC 2	275 F
MICKEY MOUSE	199 F	STREET OF RAGE 2	275 F

MEGA-CD (+ DE 60 JEUX DISPONIBLES)

MEGA-CD 2 Français (neuf) avec 1 jeu 1990 F

NINTENDO

GAME-BOY (+ DE 400 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-BOY	349 F	239 F

ETUI ANTI-CHOC	69 F	LOUPE LIGHT BOY	99 F
GAME-GENIE (neuf)	249 F	HANDY-BOY	349 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

TORTUE NINJA	109 F	SUPER MARIO LAND 2	175 F
SUPER MARIO LAND 1	139 F	GREMLINS 2	189 F
BURAI FIGHTER	159 F	TERMINATOR 2	189 F

NES (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE DE BASE * (garantie 3 mois) 249 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

TORTUE NINJA	99 F	BATMAN	175 F
GAUNTLET 2	139 F	ZELDA 2	179 F
SUPER MARIO BROS	139 F	DOUBLE DRAGON 2	199 F
PUNCH OUT	149 F	DUCK TALES	239 F
SOLSTICE	149 F	SUPER MARIO 3	249 F

SUPER-NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES

CONSOLE SUPER-NINTENDO (française)	Neuve	Occasion
CONSOLE nue	690 F	499 F
CONSOLE + MARIO KART	890 F	699 F
CONSOLE + STARWING	990 F	------
CONSOLE + STREET FIGHTER 2	1090 F	799 F
MANETTE PRO PAD (transparente)	159 F	
ADAPTATEUR SNINT/SFAMICOM/SNES	99 F	

(+ DE 1200 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

R TYPE	249 F	ANOTHER WORLD	339 F
BLAZING SKIE	269 F	AXELAY	339 F
PILOT WINGS	269 F	CASTELVANIA 4	339 F
SUPER TENNIS	269 F	PRINCE OF PERSIA	339 F
EXHAUST HEAT	299 F	ROAD RUNNER	339 F
ZELDA 3	299 F	STREET FIGHTER 2	339 F
STARWING	314 F	SUPER STAR WARS	339 F
SUPER PROBOTECTOR	314 F	SUZUKI F1	339 F

NEO-GEO

CONSOLE **NEO-GEO** (NEUVE) TEL

(+ DE 200 JEUX DISPO.)

Exemple de prix :	NEUF	OCCASION
MAGICIAN LORD	590 F	399 F
FATAL FURY 2	1490 F	999 F
WORLD HEROE	1490 F	999 F
WORLD HEROES 2	1490 F	1090 F
VIEW POINT	1990 F	---------

NEC

CONSOLE **NEC DUO R** 2190 F

CONSOLE PORTABLE GT TURBO * avec 1 jeu 995 F

+ 700 JEUX DISPONIBLES (HU-CARD + CD ROM)

à partir de 99 F

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES. N'HESITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

Toutes les marques citées sont des marques déposées

* OCCASION

Offre dans la limite des stocks disponibles.

RC Paris B 385 215 603

+ 8000 JEUX* NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE) DONT + DE 5500 NOUVEAUTES

*(CERTIFIÉ PAR HUISSIER)

VENDEZ, RESERVEZ, ECHANGEZ VOS JEUX en appelant le (1) 43.290.290+

Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop

Métro : Maubert Mutualité - RER : Luxembourg/St Michel - BUS : 63.86.87 Parking Maubert

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner à SCORE GAMES

NOM ..... PRENOM .....

ADRESSE .....

CODE POSTAL ..... VILLE .....

TEL DOM ..... TEL BUR .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :

MANDAT LETTRE ❑

CHEQUE ❑

CARTE BLEUE ❑ N° | | | | | | | | | | | | | | | | |

Date expiration . /

Signature

JOYP 09/93

Avec notre CARTE DE FIDELITE complète, vous gagnez 300 Frs de Jeux Gratuits

VENTE PAR CORRESPONDANCE 24 / 48 H

LIVRAISON COLISSIMO

Nous rachetons **vos consoles** ainsi que la majorité de vos jeux :

•GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •LYNX •GAME-BOY •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO

Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province

et échangeons vos consoles et jeux sur :

•N.E.S •MASTER-SYSTEM •NEC

(voir modalités au magasin)

(Etiquettes d'origine indispensable)

(Echange exclusivement réalisé au magasin)

LE SALON DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS

SUPERGAMES

du 24 au 28 novembre 93

Parc des Expositions - Porte de Versailles - Paris

INTERACTIVITE

MUSIQUE

MULTIMEDIA

CULTURE

VIRTUALITE

JEUX

SIMULATION

IMAGE DE SYNTHESE

ÉDUCATION

Tapez 3615 SUPERGAMES
ou composez le 36 68 20 90

pour obtenir toutes les infos sur Supergames 93
mais aussi sur les nouveautés de la High-Tech de loisirs.

Participez à nos quizz et gagnez de nombreux lots.

AVEC

Devenez un visiteur privilégié de Supergames 93 en profitant de tarifs exceptionnels.
Commandez dès aujourd'hui votre :

"Formule Journée" à 30 frs au lieu de 50 frs sous forme d'une carte coupe-file pour les animations du salon
"Formule Non-Stop" pour 95 frs une carte nominative vous permettra d'entrer autant de fois que vous le voudrez sur Supergames pendant les 5 jours Cette carte vous servira également de coupe-file pour les animations du salon.

Oui, je commande _____ "Formule(s) Journée" et/ou ma "Formule Non-Stop",
je joins mon règlement de _____ frs par chèque bancaire à l'ordre de **Showay**.

Nom : Prénom :
Adresse :
Code Postal : Ville :

Pour la "Formule Non-Stop" adressez un bulletin par personne ainsi qu'une photo d'identité

Bulletin à découper et à renvoyer à SHOWAY, 70 rue Compans 75019 PARIS

Screen: Super Nintendo Entertainment System

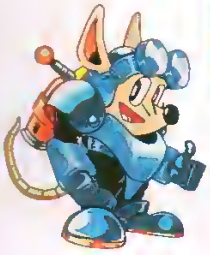
Screen: Super Nintendo Entertainment System

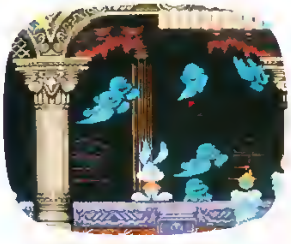
Les Tiny Toon en folie !

Konami nous entraîne dans de nouvelles aventures avec Porky, Dizzy, Buster Bunny et tous leurs amis.
Retrouvez la magie des cartoons sur Game Boy, NES et Super Nintendo.
Des graphismes somptueux, une bande son à tout casser, d'une jouabilité exemplaire, avec une foultitude de levels... Un vrai régal pour les yeux !!!
Entamez un voyage fantastique dans un monde féérique.

Tiny Toon, c'est géant : une réalisation superbe, une action passionnante, des tas d'innovations, de l'humour.
Il vous le faut !
Tiny Toon atteint des sommets encore

joypad





Screens: Super Nintendo Entertainment System

KONAMI®
La passion des jeux

Pour tout renseignement sur les yeux, appelez le SOS Nintendo au (1) 34 64 77 55. Distribution Bandai France.

TINY TOON ADVENTURES: names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS., a division of TIME WARNER ENTERTAINMENT LP © 1993. Nintendo®, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd